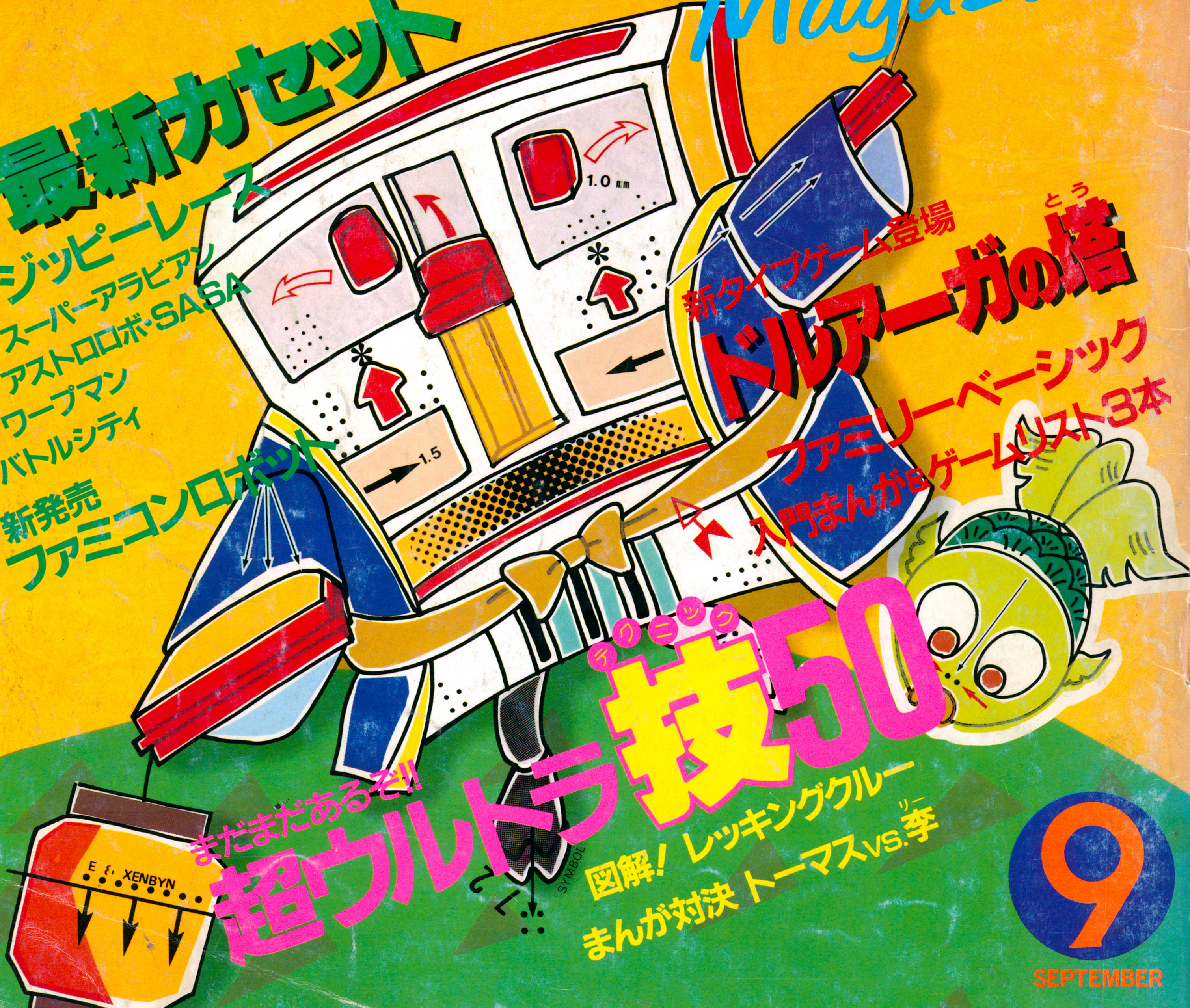
昭和60年9月10日発行（毎月1回10日発行）第1巻第2号（通巻2号）

月刊ファミリーコンピュータMagazine

350 YEN

創刊2号



最新カセット
ジッピーレース
スーパーアラビアン
アストロロボ・SASA
ワープマン
バトルシティ

新発売
ファミコンロボット

新タイプゲーム登場
ドルアーガの塔（とう）

ファミリーベーシック
入門まんが＆ゲームリスト3本

まだまだあるぞ!!
超ウルトラ技（テクニック）50

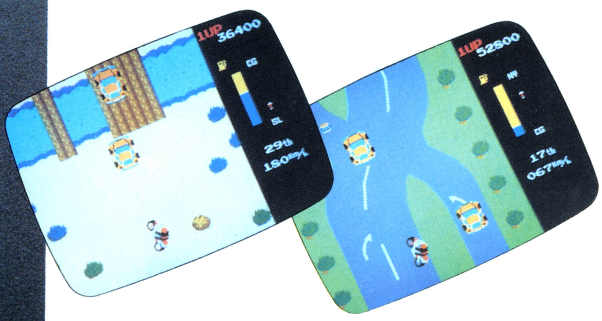
図解！ レッキングクルー
まんが対決 トーマスVS.李（リー）

9
SEPTEMBER



アイレムの
ファミリーコンピュータ™用
ゲーム・カートリッジ

ロスアンゼルスから ニューヨークまで 3,700マイル アメリカ大陸横断!



ロスアンゼルスからスタート!
ラスベガス、ヒューストン、セントルイス、シカゴのチェックポイントを何位で通過できるか!
5つのコースを君のテクニックでのりきれ!
車をふりきり、ゴールのニューヨークをめざせ!

新発売

IF-01



希望小売価格 4,500円

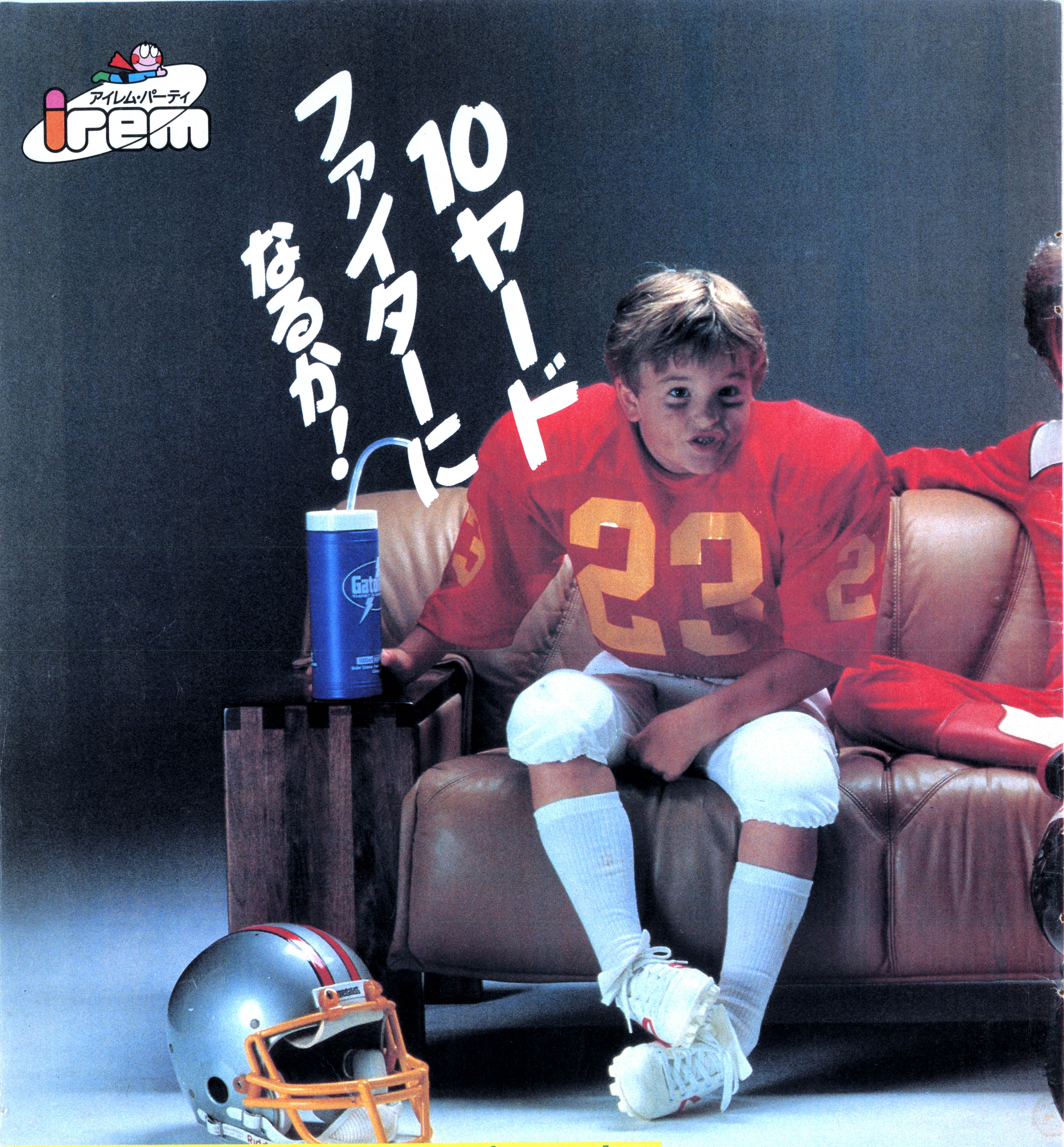
アメリカンフットボールがゲームになった!

10ヤード・ファイト

9月上旬発売予定! IF-02



アイレム販売株式会社
〒530 大阪市北区西天満1-7-4 協和中之島ビル
☎06(311)8011 アイレム・パーティ係



ジッピーレース新発売記念 100本プレゼント!

Q1: 君はファミコンをもっていますか?(YES.NO.)

Q2: 君はソフトを何本もっていますか?(〇〇本)

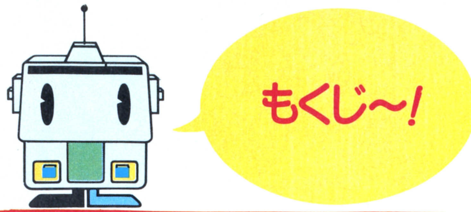
Q3: アイレムにどんなソフトを出してほしいですか?

3つの答えを書いて、住所・氏名(フリガナ)・年令・学年を明記のうえ官製ハガキで、〒530大阪市北区西天満1-7-4協和中之島ビル 「アイレム・パーティ ジッピーレースF」係までご応募ください。

■昭和60年8月31日しめ切り(当日消印有効)

■発送をもって抽選発表にかえさせていただきます。

※開発の都合上、ゲー



この雑誌の内容についてのお問合せは往復ハガキか返信用封筒(60円切手添付)を同封して〒101 東京都千代田区神田錦町3-22小笠原ビル4Fファミリーコンピュータ Magazine編集部まで。電話の場合は月曜日〜金曜日の午後4時〜6時の間にお願いします(03-295-4610)。なお、編集部は8月11日〜18日まで夏休みです。その間に引っ越しをして、住所・電話番号などが変わりますので注意してください(くわしくは114ページを見てください)。

キミの持っているゲームの記事はここに載っている

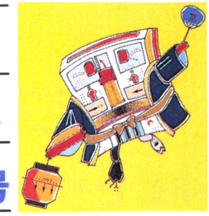
ゲーム別さくいん

(ゲーム名はあいうえお順です)

●発行人/栃窪宏男 ●編集人/佐瀬伸治 ●編集担当/山森尚 ●編集/村田憲生・工藤陽子・石川勝弘・加藤哲也・山本直人 ●ゲーム技術/山本直人・毛利公信 ●協力/ワークハウス ●情報提供/ファミコンあばきの会DONKEY
〈制作〉●アートディレクション/神田みき ●エディトリアルデザイン/ユートピア21(池田伊知郎・津浦幸子)●表紙イラスト/佐々木けい子 ●ロゴデザイン/小口誠 ●キャラクタデザイン/神田みき ●イラスト/村上清香・相川修一・池田伊知郎 ●写真/萩原修・河行勝美・ワークハウス ●フィニッシュデザイン/㈱創文新社

ファミリーコンピュータ Magazine

1985
SEP.
9月号



ファミコンゲームのすべてがわかる本!!

テレビランドわんぱっく

ファミリーコンピュータ™大図鑑 PART1〜5



大人気発売中!!

徳間書店　各580円

別冊テレビランド

ファミリーコンピュータスペシャル VOL.2、8月下旬発売!!

徳間書店　480円





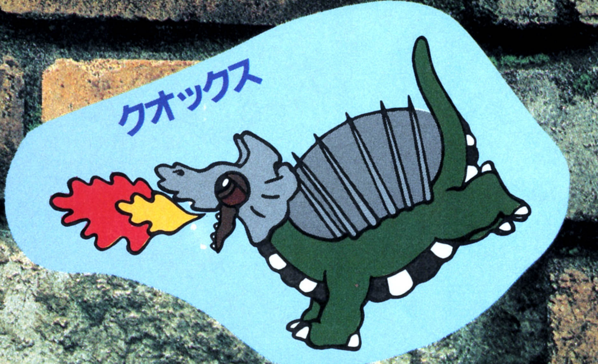
ゲームに強くなりたい人の、これが最新コントロール・マシン。
点とり虫の、どこが悪い。
JOYBALL
START
A
SELECT
B
ON
CONT
OFF
連射、高得点は気持いいぞ。
1秒間15発の連射ができるのは、このジョイボールだけ。てのひら操作のボールだから、微妙なコントロールもラクラクだ。高得点で差をつけるなら、もうコレシカナイぞ。
★いまなら、ワクワクプレゼント!! BMXが当たる。
ハガキに『JOY BALL』と書き、住所・氏名・年齢・電話番号を記入して下記住所のハル研究所まで送ろう。抽選で10名に、モトクロス用自転車BMXをあげちゃうぞ。●応募〆切：9月30日（消印有効）
JOY★BALL
ジョイボールは、このファミコンで遊べるよ。
FAMILY COMPUTER
任天堂ファミリーコンピュータ™専用コントローラ 新発売 ¥3,980 8/10発売予定
JOY BALLが使えないソフト●任天堂/ピンボール、ゴルフ、四人打麻雀●ハドソン/ナッツ＆ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ●コナミ/けっきょく南極大冒険
発売元：㈱HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5
OS'85ビル5F TEL.03-252-6344

THE TOWER OF DRUAGA

新タイプゲーム！

徹底解剖

ドルアーガの塔

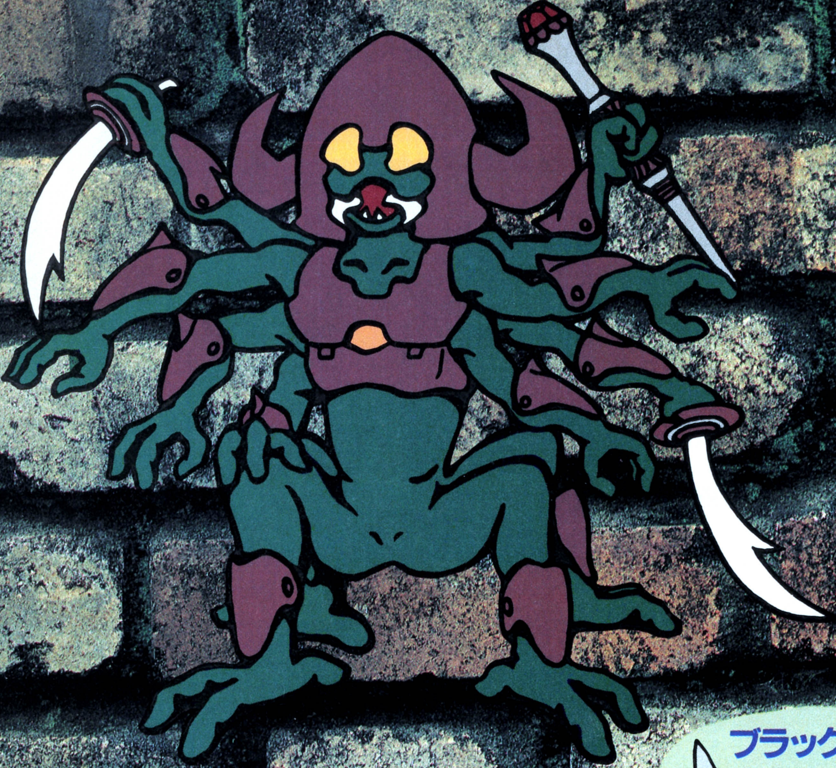


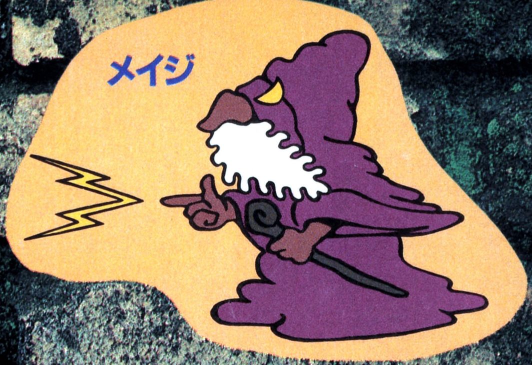
ギル
このゲームの主人公だ。キミはギルになって、ドルアーガの塔の60階まで攻め進んでいくのだ！



「ドルアーガの塔」は、ファミコンのゲームとしては、まったく新しいタイプのものだ。キミはゲーム中の主人公・ギルとなって、魔物のボス・ドルアーガが支配している塔の最上階（60階）から、カイを救い出さなければならないのだ。こういうゲームは、ゲーマーが主人公の役割を演じていくことから、R・P・Gと呼ばれているのだけど、ファミコンでは初めてなのだ。

救出は、簡単にはできない。ドルアーガの配下のいろいろな魔物たちと戦わなくてはならないし、秘密を解いて宝物を手に入れていく必要もある。あの「ゼビウス」と同じ作者によるこのゲーム、奥が深いのだ。いざ！





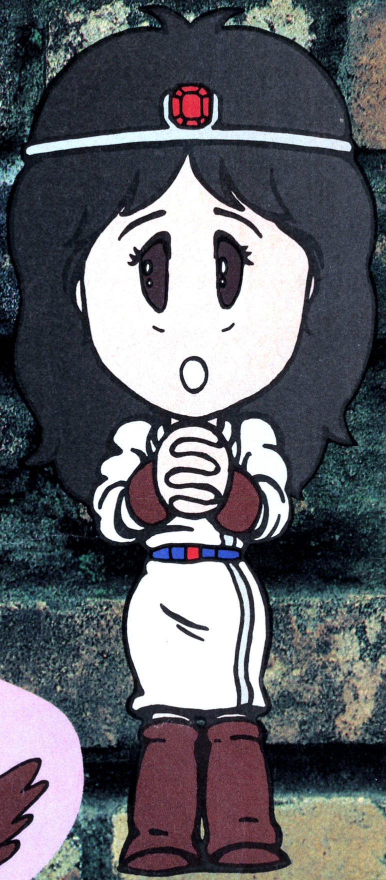
⇩カイ

カイはかわいいお姫さま。塔の60階に、邪悪なドルアーガによって、平和の青い杖とともに閉じ込められているのだ……



⇧ドルアーガ

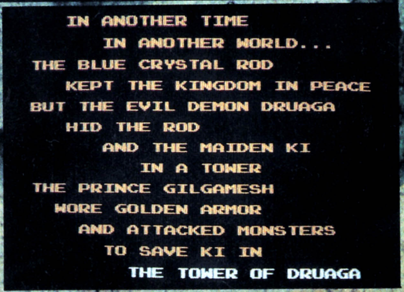
ギルが最後に戦わなくてはならない、最強の相手だ。塔の59階にいる。が、変身能力があるために、違う姿で出現するかもしれない。また、そのうえに幻影を作る力まで持っているのだ





⇦タイトル画面「CONTINUE」を選ぶと、前にやられた面までの好きな面から始められる





⇨第2のタイトル画面。よく読んで覚えておかないと、上の方の階で困るかもしれないよ！

8月上旬発売予定
ナムコ
4900円

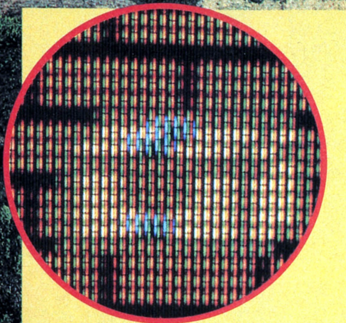
"宝箱の出し方"と"宝物の効果"の秘密がポイント

ドルアーガの塔では、各階で宝箱を出すことができる。宝箱の中にはなにか一つ、宝物が入っていて、これを取ることができるようになっている。

宝物は、持っていないと先の階で困ってしまうものがほとんどなので、ぜひとも手にしておきたいのだが、難しいのは、宝箱がなかなか出てこないこと。じつは、ある条件を満たさないと宝箱が出てこないのだ。この、宝箱の出し方の秘密を解くことが、このゲームの第1のキーポイントとなる。宝箱は各階とも、最初にギルが出てきた位置と同じところに出現するので、秘密さえ知れば、取るのはカンタンだ。

第2のキーポイントは、宝物の効果を知ることだ。下に15階までのすべての宝物の効果を紹介しておいたので、参考にしてもらいたい。

ここで注意しなくてはならないのは、9階の薬のように、取らないほうがいいものもあるということだ。とくに薬にこういったバッドアイテムが多いが、それだけとはかぎらない。慎重に、といっても取ってみないとわからないので、トライ&エラーで解明していくしかないのだ。



✿さんぜんと輝く宝箱。上を通過することによりとった中味は、画面下部にしばらく点滅して表示される。

こんなにあるぞ！ 宝物のいろいろ



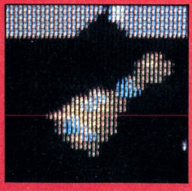
1階
各フロアで宝物を取るまえとあとに1度ずつカベをこわせる



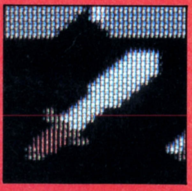
2階
ギルの歩く速さをふつうの速さより速くしてくれる靴



3階
ギルの命を1度だけよけいに復活させてくれる魔法の薬



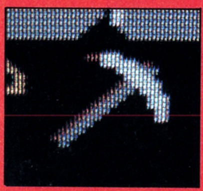
4階
各フロアのはじめしばらくの間、カギの方を向いたとき鳴る



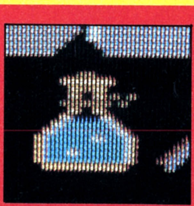
5階
はじめにギルの持っているものより優れた剣。攻撃力が増す



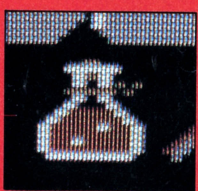
6階
敵のゴースト達をてらしだすためのキャンドル



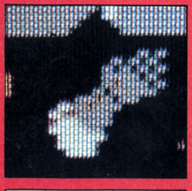
7階
1階のものより優れたつるはし。1フロアで3回使用可能だ



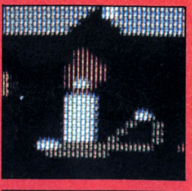
8階
ギルを強くする魔法の薬。3階のものとは色が違うのに注目



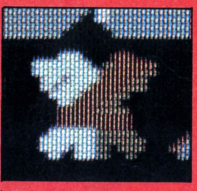
9階
8階の薬とは逆に、ギルを弱くしてしまうバッドアイテム



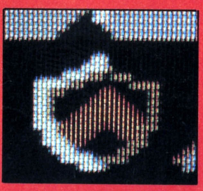
10階
ギルが剣をぬきさしする速度を速くしてくれる手袋



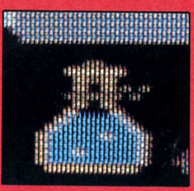
11階
6階と同じように、ゴーストの姿を照らしだすキャンドル



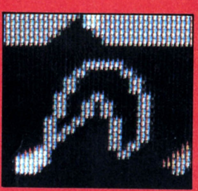
12階
防御を高め、ギル自身を強くしてくれるアーマー（よろい）



13階
12階の宝物と同じように防御を高め、ギルを強くする盾



14階
15階のクオックスを一撃でやっつけられるようになる



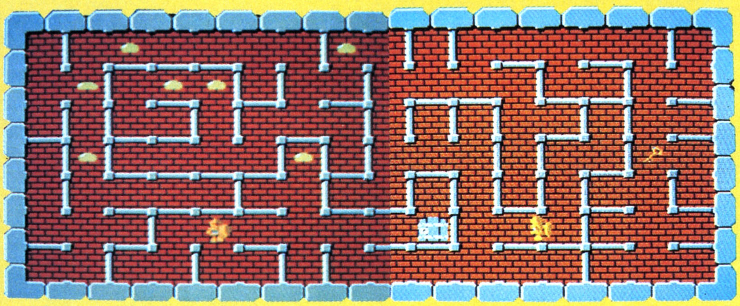
15階
この15階以降のあるフロアの宝物を取るために必要となる

ドルアーガの塔





物語のスタートである1階はグリーンスライムと戦い基本を学ぼう



さあいよいよドルアーガにとらわれたカイを救い出すための冒険のスタートだ。まずこの面で、ギルの基本操作を覚えてしまおう。

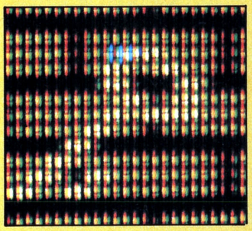
塔の中に足を踏み入れたキミは、レンガづくりの、中が細かく仕切られた迷路の中のある1ブロックに出現する。

そこでキミが見ることのできるものは扉と鍵、そして不気味にうごめくプヨプヨとした緑色の物体――グリーンスライムだ。

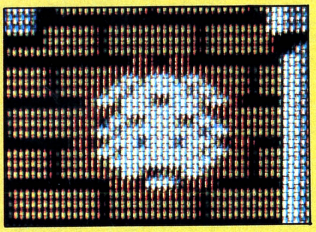
まだ塔に入ったばかりで何の宝物も持たないギルは、足も遅く力も弱い。扉や鍵がギルから遠い場所にある場合には（扉や鍵の場所は一定でなくゲームをするたびに変わるのだ）ボーナスポイントが0になってしまうのはまちがいないだろう。

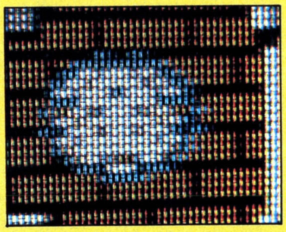
そんなギルをうまく操作して迷路の中でうごめくグリーンスライムを3匹やっつけると宝箱が出現するんだよ。10ページを見てもらえばわかると思うけれど、この面の宝物は銅のつるはし（カッパー・マトック）だ。敵は動きののろいグリーンスライム一種類だけだから剣の抜きさしのタイミングを練習し、覚えよう。

ただし、あまりモタモタしているとボーナスポイントが0になり、画面右下の表示がタイムカウントになり、ウィル・オー・ウィスプが出現してしまうぞ。宝物を取ったら2階へ急げ!!

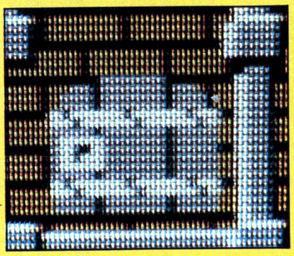


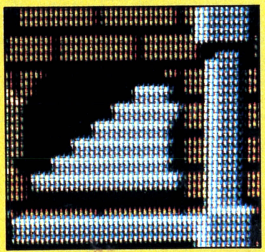
○上のフロアに行く階段に出る扉をあけるためにはこの鍵を探さないといけない





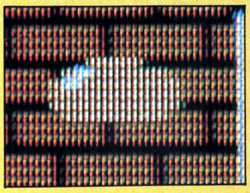
○左右の壁づたいにギルに迫るウィル・オー・ウィスプ（人魂）。不気味に光りながら迷路の中を動きまわる

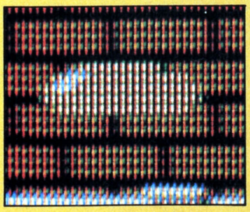




○上のフロアにいくための扉。あけると右の写真のように奥に階段が見えるが、あけるためには鍵が必要だ。また、フロアによっては宝物を出すために通過したりしなければいけないことも



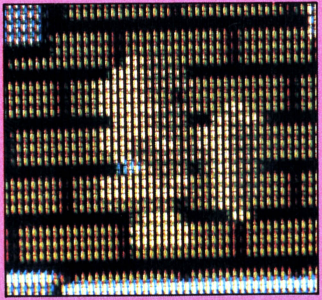




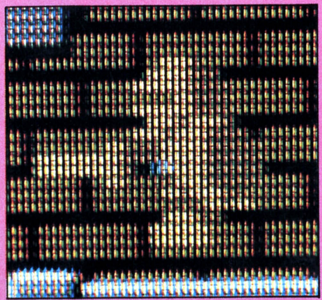
○右の3枚の写真はグリーンスライムが形を変えながら移動するところをとらえたものだ。プルプルと震えながら移動するさまを見てしまうと思わず近寄るのが怖くなってしまうけれど、勇気を出して戦わなくてはいけないよ。移動している最中のスライムはやっつけることはむずかしいのでスライムをやっつけるときは必ずひとつブロックをあけて待っていよう。スライムがギルの手前のブロックに移動してきたら、そこをすかさず剣でさすんだ。あわてすぎは禁物。じっくり落ち着いてね。

ギルは盾と剣の2つを持っている

○剣を抜いていないときのギルは、盾を進行方向に向けている。シールドは敵の攻撃力を弱めるだけでなく、マジシャンなどの放つスペルを受けとめるためにも使わなくてはいけない。



○剣を抜くとギルは進行方向より左向に盾を向ける。はじめのほうのフロアではあまり関係はないが、スペルを放つ敵が多くなってくるととっさのときこれを覚えておく必要がある。



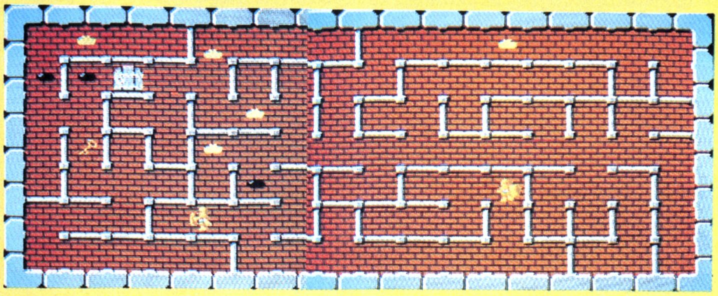
2階

宝物のジェット・ブーツは必ず取っておきたい

塔の2階にはグリーンスライムよりも行動が活発なブラックスライムが姿をあらわすぞ。攻略法は、スライムに関しては前のページのグリーンスライムの説明のところで書いたものが有効だが、グリーンよりブラックの方が静止している時間が短いので気をつけてほしい。

ブラックスライムを2匹やっつければ宝箱が出現する。中味は羽のはえた靴、ジェット・ブーツだ。これを手に入れることでギルの歩く速度が速くなり、ゲームの難易度を下げることになるので必ず手に入れたい。一にも二にもジェット・ブーツ、なのだ。

手に入れたら少しギルを歩きまわらせて、足の速くなったギルのコントロールに慣れておこう。剣を抜かずにスライムに突っこんでしまっても、ギルは死んでしまうので慎重にいこうね。



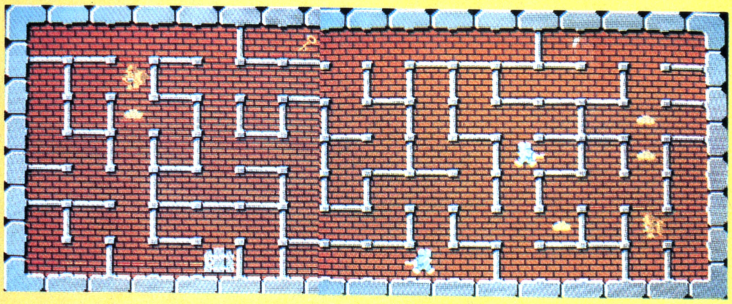
3階

青騎士をやっつけると命の薬が手にはいるのだ

3階に登ると、自分の意思を持つキャラクタの中ではじめてブルーナイトが出現する。ギルと同じようにアーマーに身をつつみ剣と盾を持っているナイトのキャラクタ達は、ギルの攻撃に何度か耐えることができるだけの強さをみんな持っているぞ。

このナイト達をやっつけるためには、攻撃を何度もくり返すしかないのだけれど、後ろから敵に攻撃をうけたり、剣を抜かずに敵とすれちがったりするとギルの方がダメージを受けるだけで、敵にダメージは与えられないので注意が必要だ。

そうしてうまくブルーナイトをやっつけることができれば(ブルーナイトのどちらかをやっつけたときに)宝箱が出現する。この面の宝物はポーション・オブ・ヒーリングという薬でギルの命を一度だけ救ってくれるのだ。ただし他の薬を取るとなくなるぞ。



4階

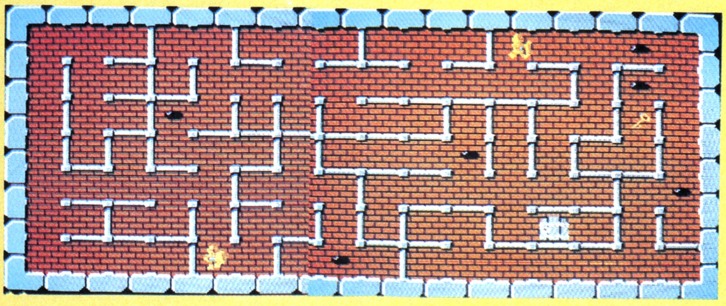
マジシャンのメイジがスペルを放ってくるぞ!

この階よりついにマジシャンたちが登場する。迷路の中にいきなり現れてはスペルを放ち、そしてすぐに消えてしまうマジシャン。この階ではその中のメイジが1人だけ出現するぞ。

マジシャンをやっつけるには、実体化したところを剣でささなくてはならないが、放ってくるスペルがじゃまでなかなかうまくはいかないと思う。剣を抜かずスペルを受けとめておいて、それから剣を抜いて突っこもう。また、ブロックとブロックのあいだ(柱と柱のあいだ)にギルがいるうちはマジシャンは出現しないぞ。

4階の宝はチャイム鍵で、これはギルが鍵を持たずに扉の場所を通過すると出現する。鍵のありかがわかる59階まで使える重要な宝物だ。

この面ではとにかくメイジをやっつけることをマスターしよう。次の階からのためにも必ずね。

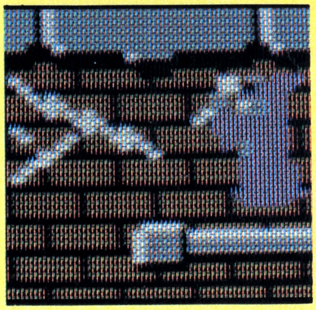




5階

白い剣を手に入れるにはかなりの覚悟が必要だ

5階の宝は白い剣だ。これを出現させるためにはメイジの放つ呪文を歩きながら3回受けなくてはいけない。メイジも大量に出現してくるし、かなり難しい面であることはたしかだ。



メイジの呪文は壁をつきぬけてこないので通路の中の行きどまりの部分にギルを移動させ通路のあいている方向に盾が向くように剣を抜いたままで十字ボタンを押しっぱなしにしよう

6階

ソーサラーの出す炎がギルの行く手をさえぎる

この階ではソーサラーというマジシャンが出現する。ソーサラーの放つスペルは途中で炎となって燃えあがり、ギルの行く手をさえぎるのでかなり注意が必要だ。さらにこの階では、ブルーナイトより強いブラックナイトも出現する。こいつとはまだ戦わないようにした方がいいだろう。宝箱はギルを最上段に移動させ、下にさがると出現する。

7階

宝箱を出現させるためにつるはしを2回使おう

1階で手に入れたカッパー・マトックを2回使うと宝箱が出現、かわりの銀のつるはし（シルバー・マトック）が手に入る。この階で出現するレッドスライムはメイジと同じスペルを放つ能力を持っている。進行方向にスペルを放ってくるので、その方向にいるまま剣を抜くのは非常に危険だ。



12階

ドルイドをコントロールして道を切りひらけ!

登場する灰色のマジシャン（ドルイド）は、フロアの壁をこわすスペルを放ってくる。うまく利用すれば、ドルイドに通路を作らせることも可能だが、迷路の形をよく見きわめておかないと、気がついてみたらやられていた、なんてこともありえるぞ。

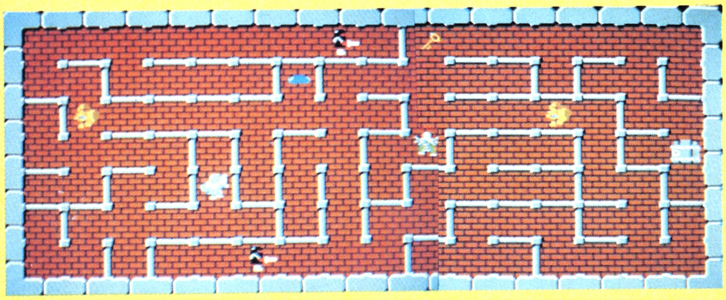
15階

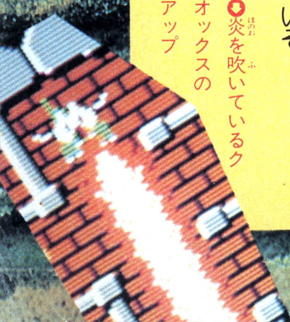
炎を吹くクオックス、スペルを放つスライム…

ブルースライムはドルイドと同じように、壁をこわすことのできるスペルを放ってくる。スライムは、画面に見えないところからでも平気でスペルを放ってくるので、見えないからと安心せずいつもまわりに気をくばっていよう。

また、トコトコ迷路の中を歩きまわるクォックスは、ディグダグのファイガーのように口から炎を吹いてくるぞ。その炎はかなり先のブロックまで届く上に、クオックスもギルを目指して壁を壊して突進してくることがあるんだ。

この面ではBGMが変わって、すこし不気味な音楽が流れてくる。この先の階でこの音楽が流れたときは、クオックスなどのドラゴンが出現する階だということなので用心して攻略にかかった方がいいぞ。





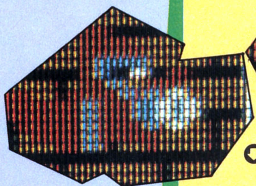
炎を吹いているクオックスのアップ

悪魔ドルアーガの塔の中にはこんなに多くの魔物たちが潜んでいる

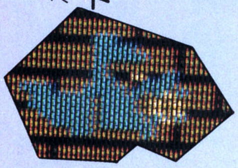
ドルアーガの塔の中に放たれた魔物たち。ギルの行く手をさえぎり、カイを救い出すまでの難関となる彼らの性格をよく知っておくことは、塔の60階までたどりつくためにも大変重要なことだ。これからドルアーガの塔へいざ立ち向かわんとするキミたちのために、ファミマガが知っている限りの魔物たちの情報を書き出してみた。もちろんこの他にも魔物たちはいるかもしれないし、それぞれの魔物についても、ここに書かれていること以上の何かがあるかもしれないが、それは徐々に解き明かされていくだろう…。

ゴーストたち

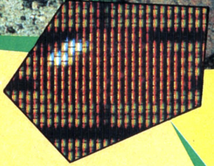
宙に浮きすべるように迷路の中を動くゴーストは壁をワープする力も持つ



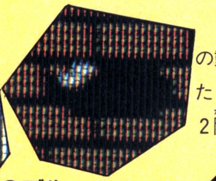
メイジゴースト
メイジと同じスペルを放つ力を持つ



ドルイドゴースト
ドルイドと同じくスペルで壁をこわす。画面外でのスペルも



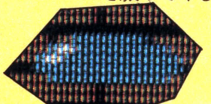
レッドスライム
スペルを放ってくる。スペルはメイジと同じものを使うぞ



ブラックスライム
グリーンスライムの動きが活発になったものと思えばいい。2階から出現する



ブルースライム
ドルイドと同じスペルを放ってくる



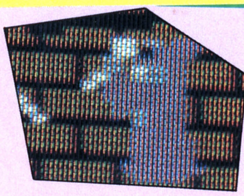
グリーンスライム
動きが遅く攻撃をしかけやすい。最初のフロアから出現している

スライムたち

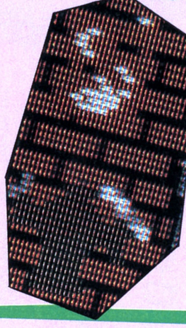
不気味にブヨブヨと動めくスライムは、体に強い毒を持ち、触れると即やられるぞ

マジシャンたち

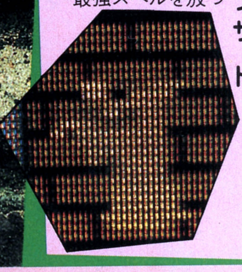
マジシャンは魔物たちの中でもかなめといえる存在だ。このマジシャンの性格と攻略法をつかむことは、ドルアーガの塔を登りつめるための絶対必要条件といっても過言ではないだろう



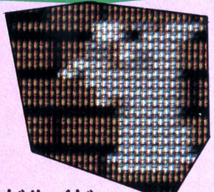
メイジ
放つスペルは壁で止まってしまう。比較的たやすい



ソーサラー
放たれたスペルは炎の柱となって燃えあがり、ギルの行く手をあちこちではばむ。やっかいな存在だ



ウィザード
壁をも通過する最強スペルを放つ



ドルイド
壁をこわすスペルを放つ。慣れればこわくない

ドルアーガの塔はあの名作ゼビウスと同じ人が作ったのだ。その遠藤雅伸さんにイ・ン・タ・ビ・ュ・ー

遠藤さんは、ちょっとした有名人だ。ゼビウスの作者として、雑誌なんかにも何回も登場している。ゲーム作家をめざす少年にとっては神さまみたいな人だけど、ドルアーガの塔のファミコン版が出るのを機に、いろいろなことを聞いてみた。

"金食い虫"だったビデオゲーム版

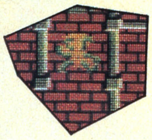
「ドルアーガの塔は、どちらかというと、パソコンとかファミコンとかの、家庭用のマシンに向いていると思いますね。ビデオゲーム版を発表したときには、秘密を解いて先の階へ進むために何万円も使った人もいて、"金食い虫"だなんて言われたりしたんですよ」

遠藤さんは、ファミコン版のドルアーガの塔が出るまでのいきさつを、こう語ってくれた。100円玉を入れてプレイするビデオゲームでは、

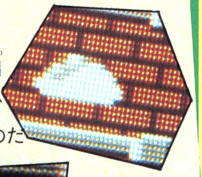


ドルアーガの塔

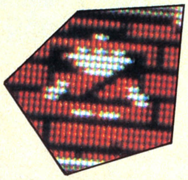


ローバー


イソギンチャクのような正体不明の魔物だ

イワ


最上階付近で出現する。何者かが変化したものだ

カイ


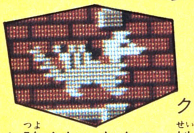
ギルの恋人である。塔の60階にとらわれており、このカイをドルアーガの手から取り戻すことが冒険の最終目的だ

ドラゴンたち

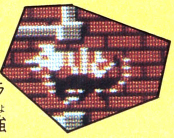
背中の羽をはためかせながらトコトコと歩くその姿とはうらはらに、破壊力は魔物中で最強のものを持つ。炎を吹き、壁を壊すのだ

クオックス


ドラゴンの中では最も弱い。とはいえその破壊力には変わりがないので近づくときは十分な注意が必要だ

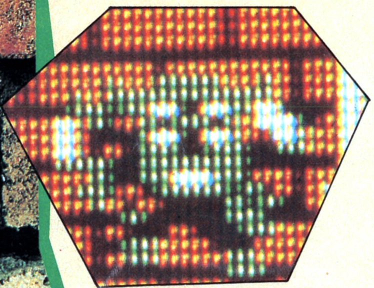
シルバードラゴン


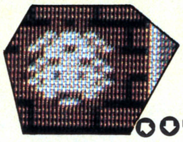
クオックスが少し強くなったもの。性格は同じだ

ブラックドラゴン


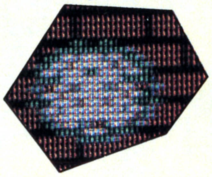
シルバードラゴンがさらに強くなったものでいわば最強のキャラ

ドルアーガ



ドルアーガ


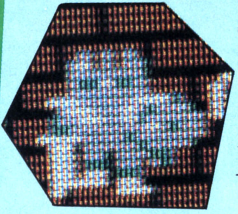
59階に住む悪魔。変身能力を持つその正体がこれだ。ギルは彼を倒すために必要なさまざまな宝物を、塔の中で見つけ出さなければならない

ウィル・オー・ウィスプ


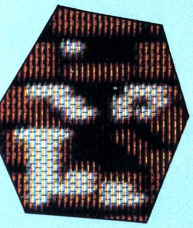
時間が経過すると出現する。上の階では最初から出ることも

ナイトたち

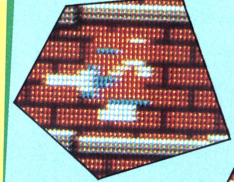
アーマーに身を包み、盾とさまざまな種類の剣を持って立ち向かってくるナイトたち。ドルアーガの魔力に操られ、魔物と化してしまった彼らには、たとえ人の姿をしていてもなさけようしゃは無用。やるかやられるかだけだ

ブルーナイト


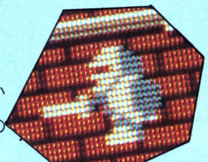
ナイトの中では最も弱い存在。攻撃法をミスしなければまず怖くはないだろう

ブラックナイト


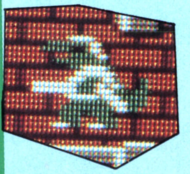
ブルーナイトよりもいく分強い。ギルに5階の剣を持たせるまで近よらない方が無難だ

ハイパーナイト


かなりの強さを持つナイト。できるだけ戦いは避けた方がいい

レッドナイト


最強のナイトといわれる。かなり先の階で出現する

リザードマン


トカゲのような姿をした魔物でその正体は不明。強さもかなり強い

ちょっとつらいところがあったというのだ。逆にいえば今回、ボクらはフトコロを気にせずにじっくりとゲームできるようになったのだから、うれしいかぎりだ。ところでゼビウスとドルアーガ、同じ人が作ったとは思えないほど違っているが……

「ゼビウスを作り終えたあと、自分で『バビロニアンキャッスル』という物語を作ったんです。これは大きく3部に分かれているんですが、その物語をモトにゲームを作ったのがドルアーガの塔です。もっともドルアーガの塔は、物語の第2部だけをゲーム化したものなんですが……」

ということは……

「ええ、いつとははっきり言えませんが、近いうちにドルアーガの塔の続編を出すつもりです。さらに続々編も出して、物語のように、全3部作にしようと考えています」

ドルアーガの塔にはなぜか「TO BE CONTINUED（つづく）」というのがつきまとっているが、それにはこんな秘密があったのだ。

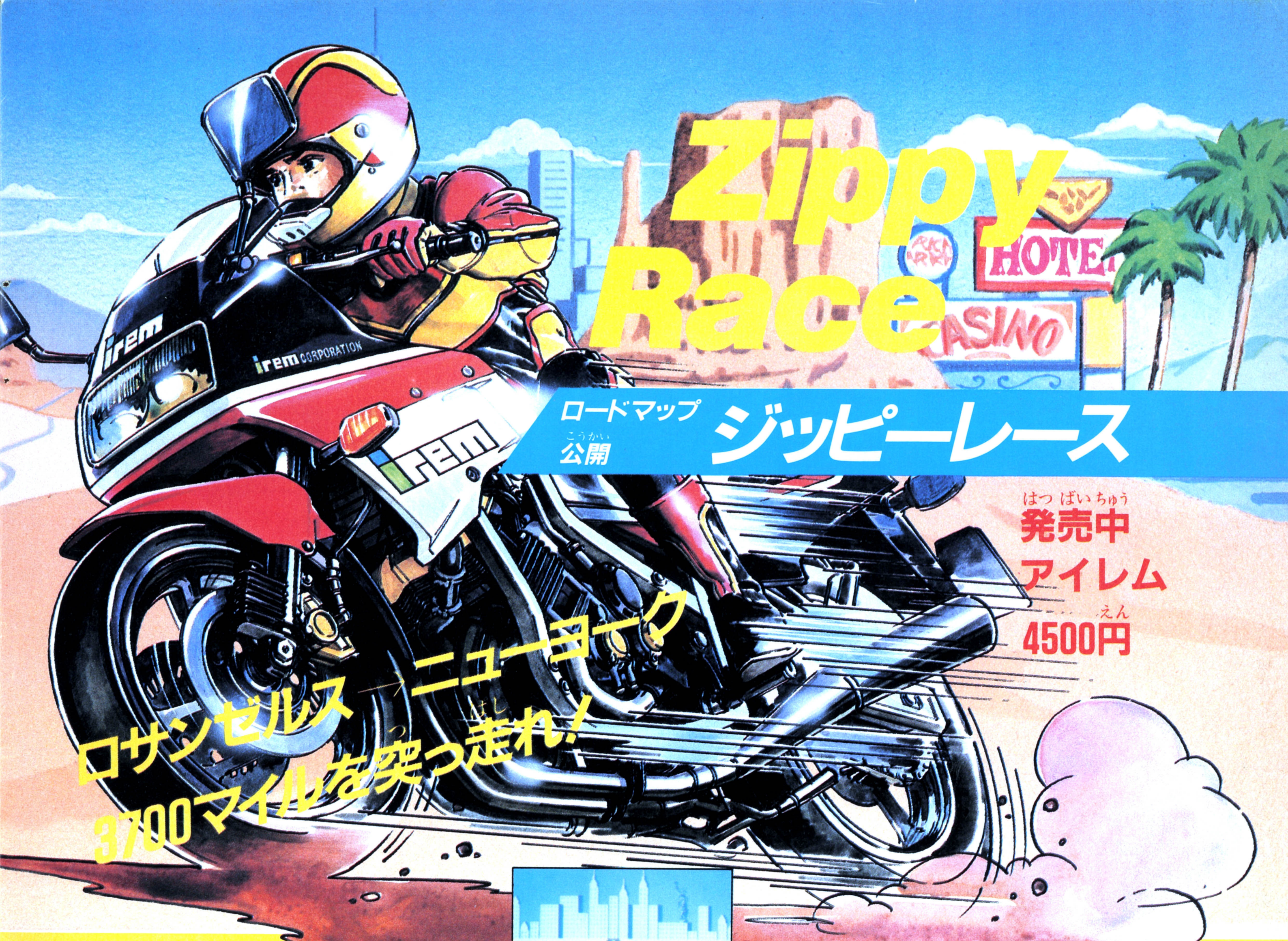
ファミコン専用のゲームを作ります

遠藤さんは、1959年2月23日生まれ。血液型はO型だ。小さいときから算数や理科が好きだったというし、音楽や美術の成績もよかったという。千葉大学の工学部を卒業してナムコに入社し、いくつものヒットゲームを作ったのだが、ドルアーガのファミコンへの移植には直接タッチしなかったという。そこで、ファミコンのユーザーに何かひとことと求めると、ビッグニュースが飛び出した。

「ファミコン専用のゲームをそのうち絶対に作ります！」

期待しようではないか！





Zippy Race

ロードマップ公開 ## ジッピーレース

発売中
アイレム
4500円

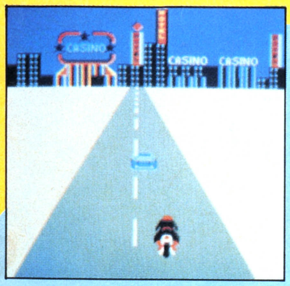
ロサンゼルス→ニューヨーク
3700マイルを突っ走れ！

モーターサイクル大好きのキミへ。お待たせ！ゲームがとうとう出ちゃった。もう、ゲームセンターでもおなじみの〝ジッピーレース〟がそれだ！

オンロードあるいはオフロードで、まわりの車を追いぬきゴールを目指す。快感だね。キミの最高順位はどこまでいくかな⁉

モーターサイクルでアメリカ大陸横断

ロサンゼルスをスタートして、最終ゴールはニューヨーク。その間には、ラスベガス、ヒューストン、セントルイス、シカゴの4カ所のチェックポイントがあるよ！各コースを、うま〜くきりぬけていこうぜ！ニューヨークでは、自由の女神が待っている……。



●第1ポイント：ラスベガス。ネオンがまぶし〜い！



●第4ポイント：シカゴ



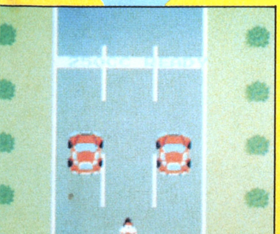
●ニューヨーク：ゴールは目前、自由の女神も微笑んでるヨ！



●第3ポイント：セントルイス



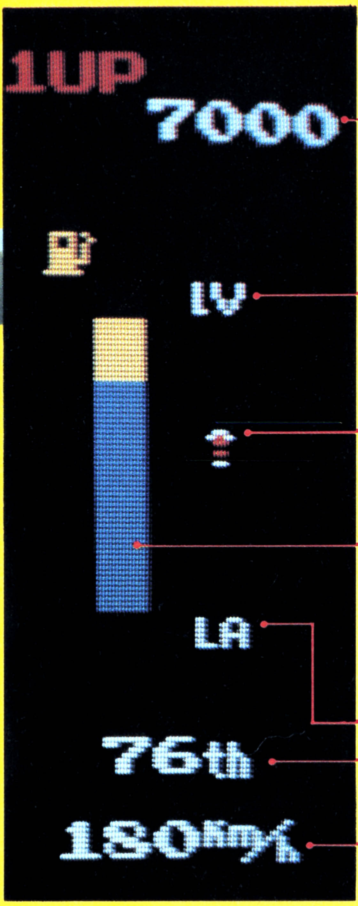
●第2ポイント：ヒューストン



●スタート地点はロサンゼルスだ！



画面右側にはいつも注意してること！ガソリンがなくなったらGAME OVER



a得点

b次のチェックポイントはどこ？

c今、キミはこの辺にいるぞ！

d残りのガソリン。まだ半分以上あるからだいじょ～ぶだネ

eどこからスタートしたっけ!?

f今現在、キミの順位だぞ！

gキミのモーターサイクルは、今時速何キロで走ってる？

アイレムのカセットはLEDつきだぞ！

ジッピーレースをはじめとしたアイレムのカセットにはちょっとおもしろいしかけがあるよ。カセット表の上のほうに、赤いランプ（発光ダイオード）がついていて、電源が入っているよ！と教えてくれる。



✪まん中の赤い丸がＬＥＤ（発光ダイオード）。これがあれば、電源を切り忘れたりすることがなくなるね

1コースクリアするたびに平均時速と順位が表示される

1コースをクリアするたびに、軽快な音楽が流れ、今のコースの平均時速と、順位が表示され、ボーナスポイントがある。ボーナス得点は順位ごとに違っていて、1位になると、なんと2万点のボーナスがもらえちゃうんだ！



✪キミの順位は10位だから3000点のボーナス点だ！

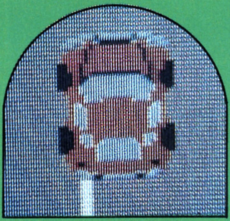


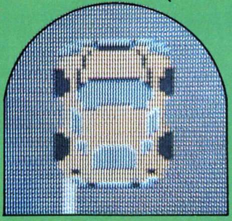
✪キミの平均スピードは時速150km/hだよ！

あぶないな～！妨害車たち

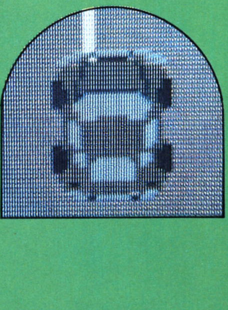
ゲームを進めるにあたって、一番注意しなきゃならないのが妨害車。色は、アカ、キイロ、アオ、ミドリの4種類あって、形は同じ。どれも、キミのモーターサイクルめがけて、突進してくるんだ。これらにあたっちゃうと、クラッシュしちゃう。

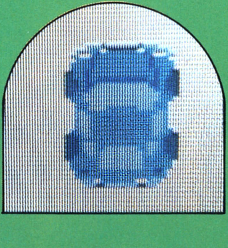
1回ころぶと、ガソリンは、ドッと減っちゃうし、その間にぬかされて、順位もどんどんおちていっちゃう。妨害車には、ぜったいあたらないようにしよう！ ハイウェイの対向車も同じだ！ ガソリンがなくなっちゃって、ゲームオーバーなんて悲しいもんね。ガ～ンバ！

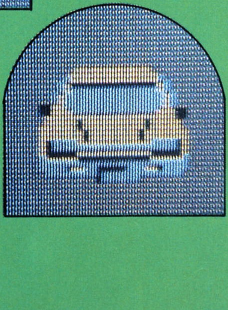


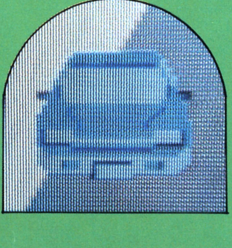


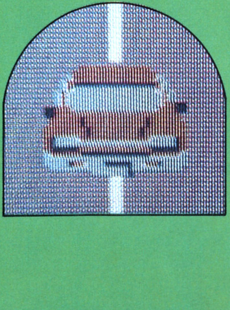
また、1ラウンド（ロサンゼルス→ニューヨーク）をクリアするたびに、モーターサイクルの排気量もUP。最高1200ccまであるヨ。







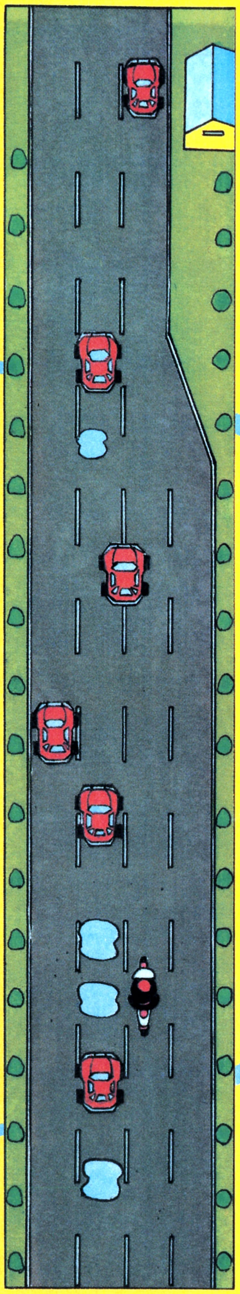


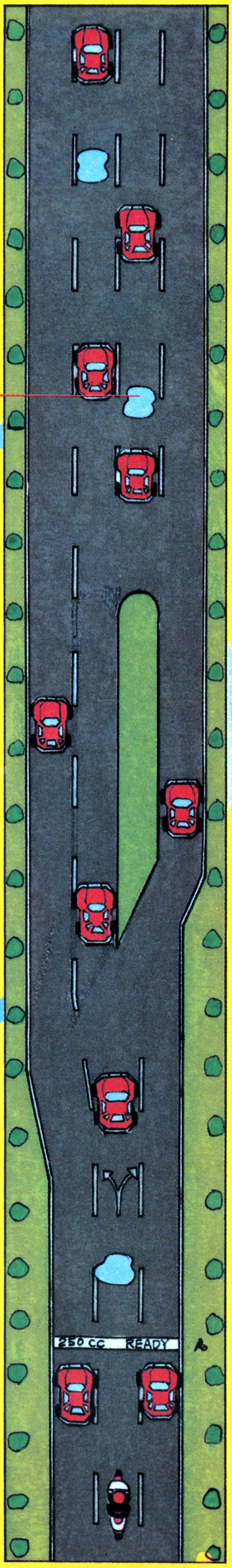


コースマップ

オンロードのコースをマスターしちゃおう！

さあ、ここでオンロードのマップを公開しちゃうぞ！ オンロードで妨害となるものは、車以外にないけれど、コースがうねうねまがっているから、ちょっとやりにくいかな!? コース上にあるガソリンをうま〜く取っていくのがポイントだ！ また、ウィリーゾーンで、ウィリーすると500ポイントもらえるよ。



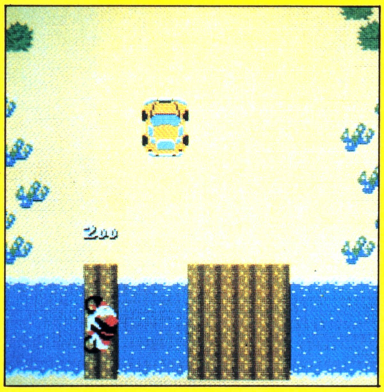




水たまり。気をつけないと、すべっちゃうど！

オフロードはどうなっているのかな？

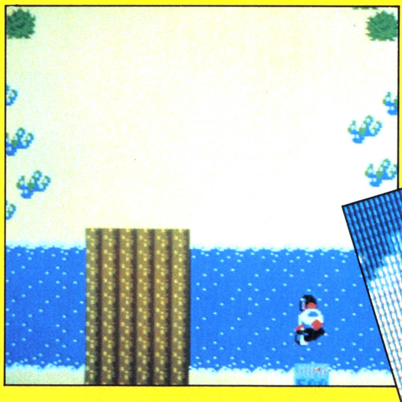
それじゃ今度は、オフロードの注意点をあげてみよう。まず、イワに当っちゃいけない！ クラッシュして、どんどんおいていかれちゃうよ。それから、ガソリン、JUMP、岩の間のポイントを、確実にクリアしていこう！ たいせつなのは慎重さだ！ あせらない、あせらない。
特に、排気量がUPしてスピードがあがってくると、障害物と障害物の間が短くなってくる（と思ってしまう）から、十分注意していこうね！



川に2本の橋が渡してある。どっちを渡ってもいいけれど、細いほうは200ポイント

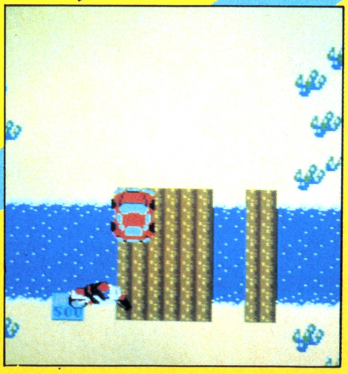


イワにぶっかっちゃダメだよ！

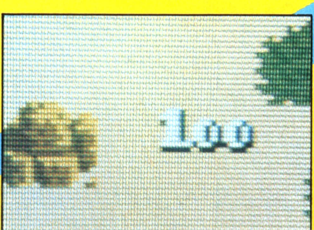




これが、JUMP地点。橋を渡ってしまうのもいいけれど、うまくジャンプすれば500点もらえちゃうんだ。キミだったら、どっちを選ぶ！

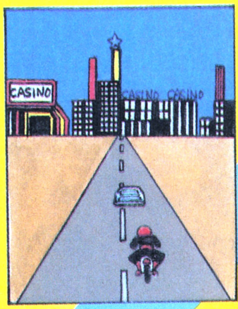


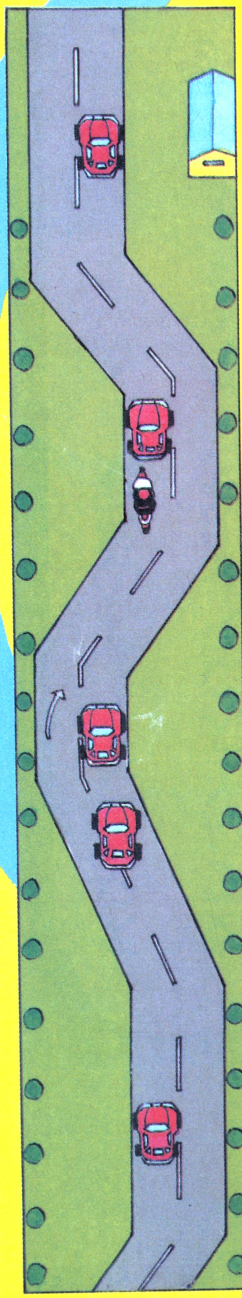
あらあら、クラッシュしちゃった

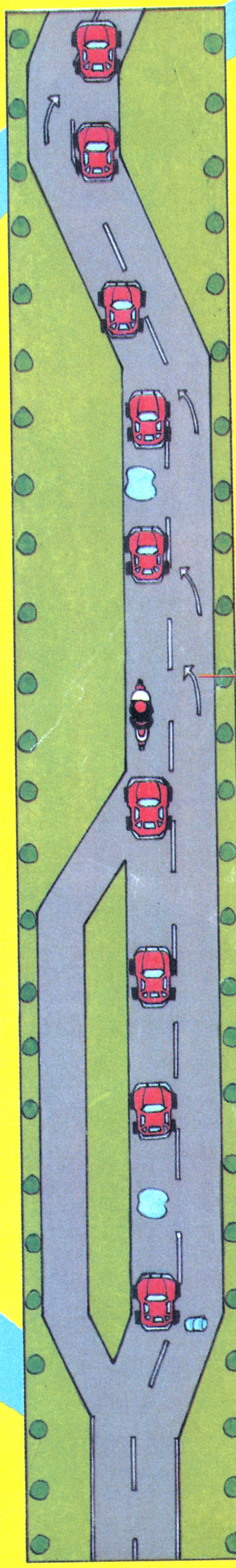


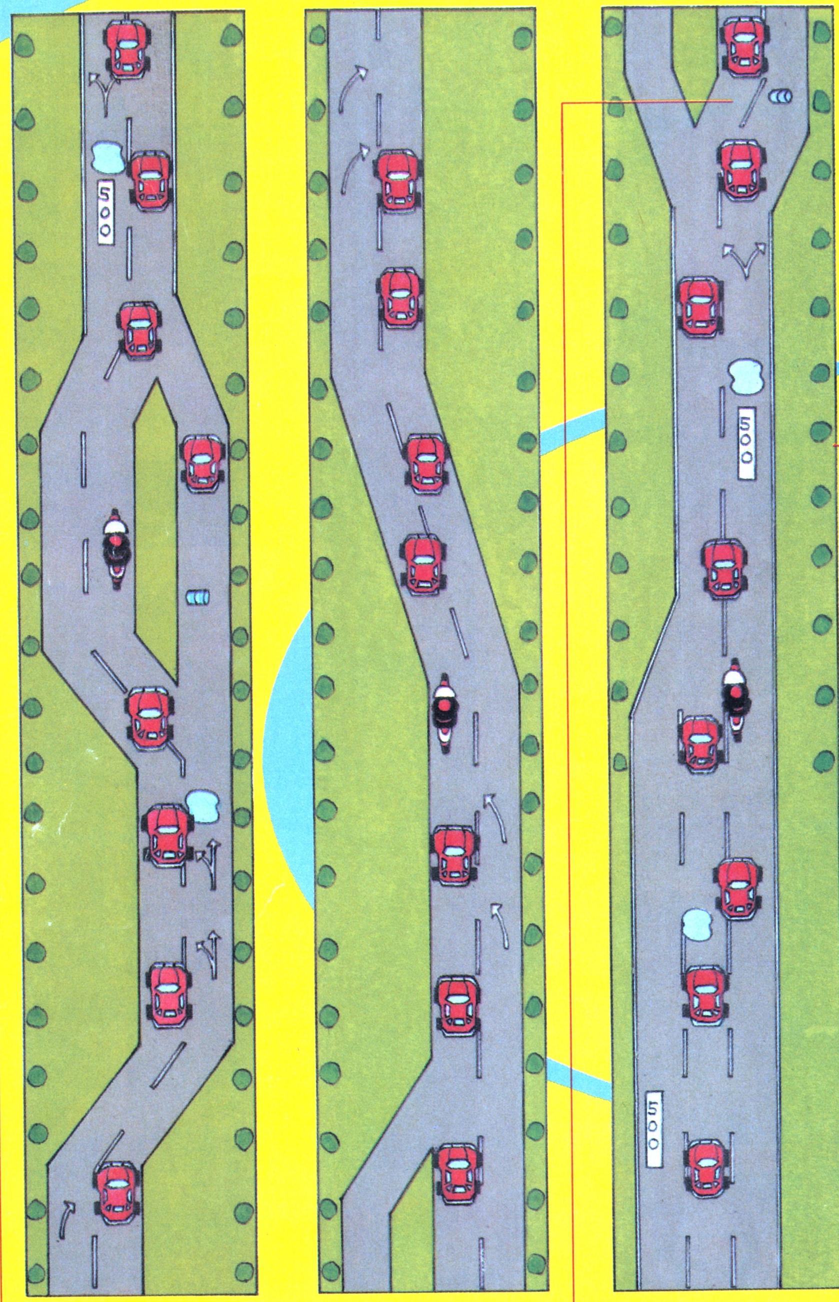
草ムラとイワの間の狭い所をクリアしちゃおう！

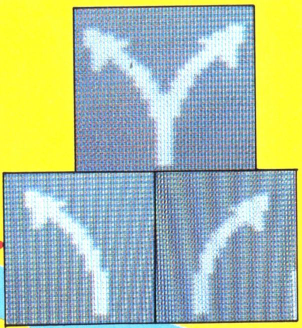
さあ、カジノが見えた。ラスベガスだ。ニューヨークはまだまだ遠いぞ



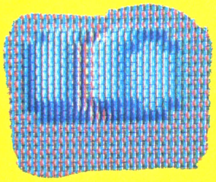




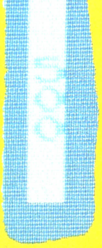




矢印をちゃんと見ていれば、コースがどうなっているかわかるネ



道に落ちているガソリンは、必ず取るのが面クリアのコツ



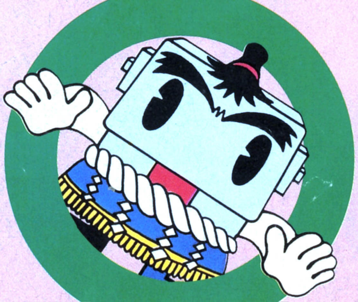
ウィリーしちゃおう！　うまくクリアすると500点


驚異のファミコン逆転体験
アストロロボ・SASA
今すぐ発売してもいいけれど、どうせならもっともっと面白くしたい！と、言うわけで、
8月10日発売
定価5,500円
少年ロボットSAとSAと恋人NANAは、何と、弾を撃った反動で移動するのだ！
《スタートボタン》
ゲームスタート用スイッチ
《セレクトボタン》
ゲームセレクト用スイッチ
何から何までホンモノ仕込みで
定価8,800円
(送料1,000円)
練習モードもついたファミコン版16場面！衝撃の反重力ゲーム、アストロロボ・SASA！
《トリガーボタン》
押す時のタイミングまでも科学し、絶妙のストロークを実現。
《コントロールスティック》
ななめにも動く8方向対応のコントロールスティック。わずかな動きでクイックな対応が可能。
《パネル全体》
コントロールスイッチ、各ボタンの配置も、プレーヤーの使いやすさを第一に考えたパネルレイアウト。
反重力感覚に慣れることが勝負のカギだ！空中や水中の訓練で、そしてブラックホールの大決戦で、予想を超えた困難が君を襲う！
ファミリーコンピュータ用
アスキーのジョイスティック
ASCII STICK
姉妹版　MSX用ジョイスティックもあるぞ！
（アタリ社仕様のジョイスティックポートのあるパソコンに対応）
ゲームセンターそのままの迫力で、
100万点プレイヤー！
絶賛発売中!!!
●君の部屋がゲームセンターに大変身！
●ASCII STICKなら、君もラクラク100万点プレーヤーだ！
●接続は、コネクタにさしこむだけ！
●性能最高、操作性・耐久性バツグン、迫力満点、オモシロさ100倍！
●友だちのジョイスティックに大きく差をつけよう！
●2台そろえて2人であそんじゃおう！
●今すぐおもちゃ屋さん、デパート、マイコンショップへ急ごう！
●60年3月末現在発売されているファミリーコンピュータ用ゲームカートリッジのうち、以下の商品についてはこのジョイスティックは使用できません。
・ピンボール・ゴルフ・四人打麻雀(以上任天堂)
・ナッツ&ミルク・ロードランナー・チャンピオンシップロードランナー・バンゲリングベイ(以上ハドソン)
・けっきょく南極大冒険(コナミ)
全国の有名玩具店・デパート、マイコンショップでお買い求めください。
ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
発売元/〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル PHONE(03)486-7111(代)
ASCII
株式会社アスキー

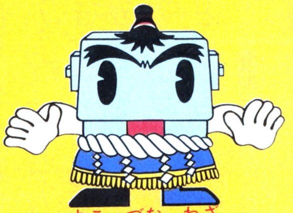
超ウルトラ技50

★テ★ク★ニ★ッ★ク★

どあーい好評の「超ウルトラ技」、ファミマガ読者の熱烈ラブコールにこたえて今月もどかん!!と50のテクニックを伝授しちゃうぞ。みんな読んだ読んだあ!!

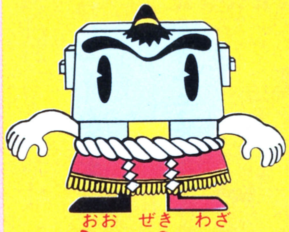


紹介する技のレベル



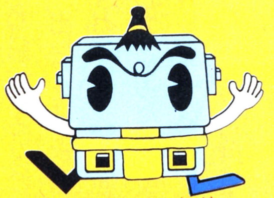
横綱技

超一級の技やとても珍しい技。知っていれば友達に尊敬されることウケアイだけど、実行するのは難しいぞ



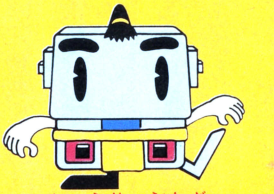
大関技

上級者向きの技がこれ。それなりに難しく珍しいものが多いので、がんばってマスターしよう



小結技

わりあいと簡単にためすことができるウルトラ技入門者向けの技。ファミコンファンなら絶対マスターだ



十両技

ファミコン初心者のために紹介する技。ファミコンファンなら必ず知っておきたいものばかりだ

今月の優勝技 1



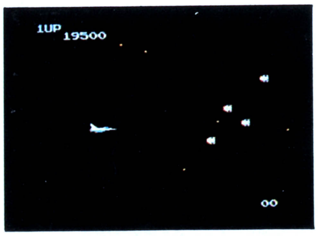
横綱技

フォーメーションZ

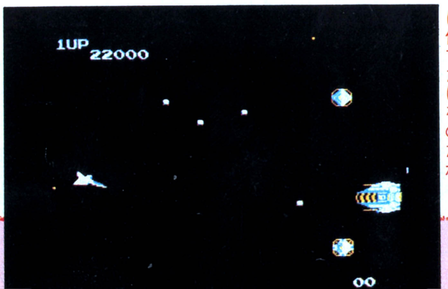
空前絶後の超ボーナス、25万6千点をいただいちゃおう!

自機イクスペルのエネルギーを0にして宇宙空間に突入し、敵の要塞ジズィリアムを破壊するとなんとボーナス25万6千点も入ってしまうのだ。これはビックリだね! 方法を書いちゃうとすごく簡単そうだけど、いったん宇宙空間に出てしまうと自機のエネルギーは減らなくなってしまうのでそれまでに0にしておかないといけない。

情報提供／荻野英明クン 宮島徹クン



◆宇宙空間に入るとエネルギーは減らなくなるぞ



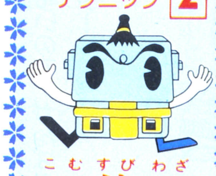
◆敵要塞出現! あとは倒すだけなのだが…

©ジャレコ

あたらしゲームのボーナス・隠れキャラ図鑑

いまや隠れキャラやボーナスキャラはゲームの中ではジョーシキ!! そこで今月は発売間もないあたらしゲームのキャラ達を大大大紹介してしまうぞ!!

ウルトラテクニック 2 小結技

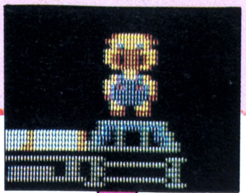


レッキングクルー
ダイナマイトを爆発させ隠れキャラを出そう

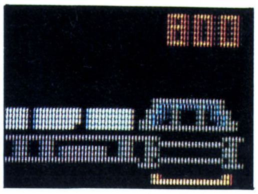
かっぺこわしィ〜♪今日も今日とてかっぺこわしィ〜♪とハンマー片手にがんばるレッキングクルーに隠れボーナスがあるのを知っているかな? ダイナマイトを爆発させると出てくるときがあるんだぜ♡ 種類は写真の3種類。

けど実はこのほかにもあったりするのでいろいろ試してみてね(何が出るかはヒミツ)。出しかたはまだ不明なんだけど、4面、34面はわりと出しやすいみたいなのでセレクトしてチャレンジしてみよう。

情報提供／吉田武クン



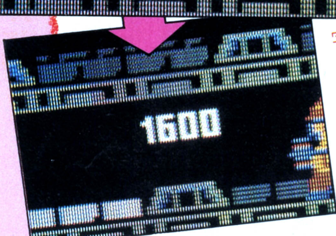
ボカッとなぐれば800点だ



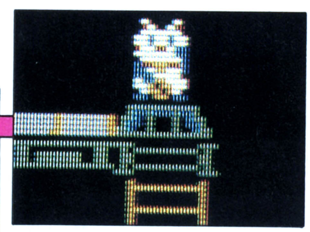
これはブタさんかな? けっこうカワイイぞ



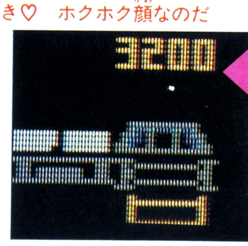
なぜかサンタクロースが出現した。赤い服があざやかである



うーん、こいつは1600点だったか。輝く数字に心がハズム…

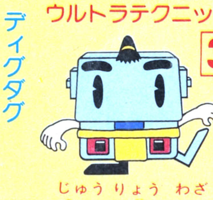


おおっとお!! これはなんとマネキネコなのだ。果して得点は?



でーん! と3200点いただき♡ ホクホク顔なのだ

ウルトラテクニック 3 十両技

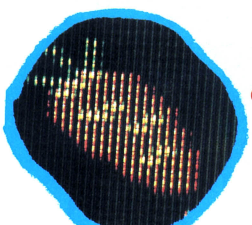


ディグダグ
野菜を食べる元気なよい子のボーナス点

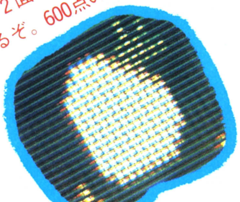
ゴトッと重量感あふれつつ落下する地下の岩々。こいつを1ラウンド中に2つ落としてやると中央部(はじめにディグダグのいる地点)にボーナスであるベジタブルターゲットが出現するのはみんな知ってるよね。けど知っててもなかなか先の面までいけないキミのためにこのベジタブルターゲットをど——んと紹介しちゃうぞ。

ベジタブルターゲットを出すことは簡単だけど、ボーナスキャラはなんたってイタダキま〜すともらっちゃうことに意義があるのだ。岩を落として高得点をねらいつつ、野菜も食べちゃう、そんな元気なディグダグをめざせっ!!

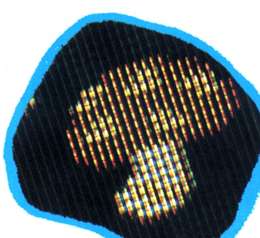
情報提供／荻野英明クン
金森直美クン



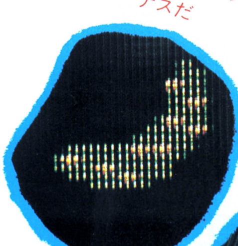
1面で登場するのはニンジン。400点のボーナスだ



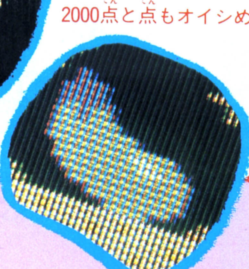
2面は立派にカブであるぞ。600点のボーナス



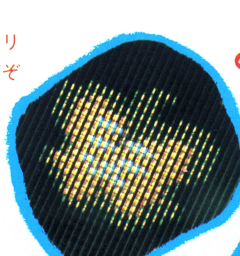
ちょっと毒々しいが、キノコは3面で登場。800点だ



4・5面ではキュウリを食べよう。1000点だぞ



6・7面はナスだ。2000点と点もオイシめ

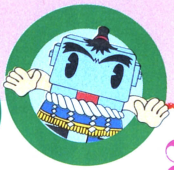


8・9面のピーマンは3000点。嫌がらずにね♡



10・11面の赤いトマトは4000点。パクパク

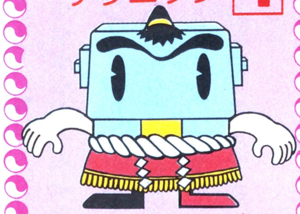
超技(ウルトラテクニック)50



ハイパーオリンピックの隠れキャラも全紹介

キーをたたくだけが能じゃない！ ハイパーオリンピックだってウルトラ技は存在しちゃうのだっ！

ウルトラテクニック 4



大関技(おおぜきわざ)

ハイパーオリンピック

同タイムでゴールインすればブタが出現

ハイパーオリンピックの隠れキャラ、まず最初は100m走から紹介しよう。

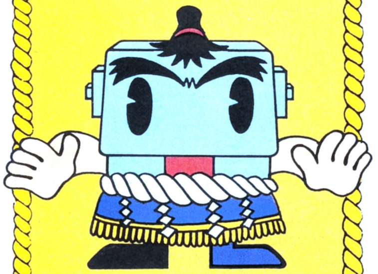
1人用のときはコンピュータと、2人用のときは2人同時に競技をするのだけどその記録タイムが同じでクリアすると隠れキャラが出現するんだ。

左の写真のブタさんがそのキャラ。3000点の表示とともにボーナスがスコアに加算される。同じやりかたで110mハードルでもブタさんが出現する。みんながんばって出してくれたまえ。



⬆大地にしっかり足をつけブタさんの雄姿がグラウンドにくっきりとはえる！

ウルトラテクニック 5



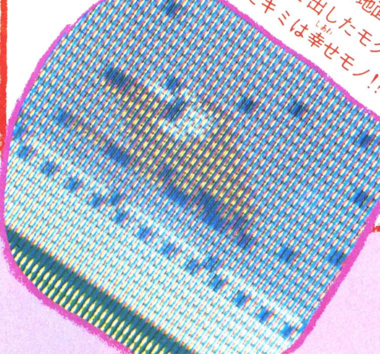
横綱技(よこづなわざ)

ハイパーオリンピック

走りはばとびは、同じ数字のならんだ記録でモコモコモグラが出てくるぞ

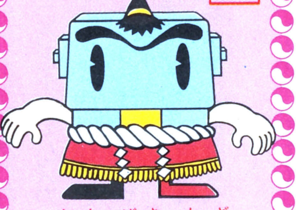
ハイパーオリンピックの4種目の中で、最も出にくい隠れキャラといえるのがこの走りはばとびのモグラだ。

どういうときに出てくるかは簡単で、記録が7m77とか8m88とかいうふうにすべて同じ数字のならんだら、このキャラが出てくるようになっている。ただしこのときに表示されている規定をクリアしてないとダメ。小手先ではちょっとできない偶然の技なのダ。



⬆モコモコッ！ と地面からかわゆーく顔を出したモグラ。これを見たキミは幸せモノ!?

ウルトラテクニック 6



大関技(おおぜきわざ)

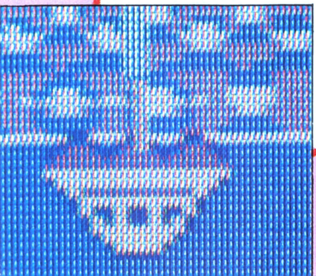
ハイパーオリンピック

空にむかってヤリ投げすれば、UFO?

ハイパーオリンピック、最後はヤリ投げだ。助走をつけてビューンと投げる、その角度をどーんと最高の80°まで持っていってみよう。このときにある速さ以上の速度がついていれば、なんと投げたヤリにUFOがつきささって落ちてくるんだ。

もちろんこのときにラインを踏みこえてファウルになったりしていてはダメだぞ。速度もヤリが画面から消えるくらいのものが欲しい。

速度さえキチンと出すことができれば、このUFOは隠れキャラの中ではゆいいつ狙って出せるキャラと言えるかもね。最初にクリアをしておいて、あとはUFOを狙うなんてのも面白いかも。

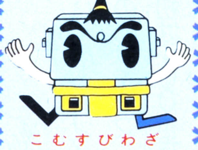


⬆ボヨョ〜〜〜ンといった音とともに落ちてくるクシざし（ヤリざし？）のUFOがこれだ

イー・アル・カンフーの技を分解写真で紹介だ

右へ左へのカンフー技のさく裂するイー・アル・カンフー。今月はその技を詳しく大公開しちゃおう！

ウルトラテクニック 7



小結技

イー・アル・カンフー

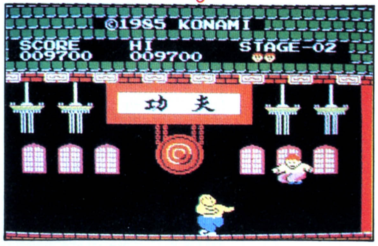
三角飛びで近寄る敵に一発おみまいしちゃえ

全国のイー・アル・カンフーファンのみんなに大公開のイー・アル・カンフー超ウルトラ技分解写真。まずは三角とびからだ。

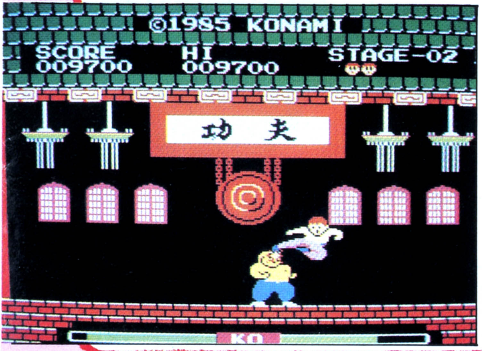
3つの写真を見てもらえば三角とびの間合いから技の細かな流れがよくわかると思う。あまり早くキックをしてしまうと敵に接近する前に攻撃が終わってしまうので注意。



⇧三角とびを始めた瞬間。8月号の記事も見てみよう

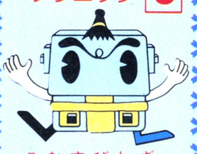


⇧ジャンプ中のリー。この段階ではまだキックの状態ではないのに注目してね



⇧みごとタオに三角とびによるキックが決まった。やったねっ♡

ウルトラテクニック 8



小結技

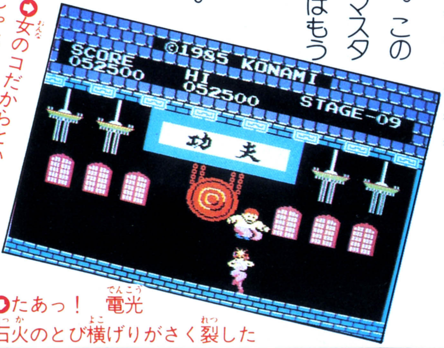
イー・アル・カンフー

横とびげりの間合いをはっきりととらえたぞ

いちばんの正当法でありながらけっこうどーしてムズカシーのがこの横とびげり。その間合いをファミマガはキャッチしたぞ。マスターしたい人は写真をよぉーく研究すべしっ!!

8月号でも紹介したけれどこの横とびげりは左右にくり返すことで連続攻撃をすることができる。一瞬のスキをねらいうって、敵に連続技を加えるのはなかなかにキーモチイイッ！のだ。

キックをするタイミングはそのときに応じて変えなくてはいけないぞ。このタイミングをマスターすればキミはもうイー・アル・カルフーを制したも同じだ。チャンピオンへの道は近いぞ!!



⇧女のコだからといってようしゃはしない

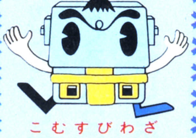
⇧たあっ！ 電光石火のとび横げりがさく裂した





⇧うむむっ！ ランなら相手に不足はないっ

ウルトラテクニック 9

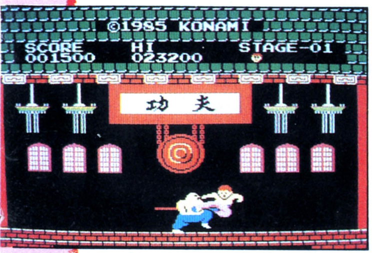


小結技

イー・アル・カンフー

必殺のジャンプキックはこうして決めろ!!

最後に紹介するのがま上へのジャンプキックだ。写真ではジャンプしてすぐにキックをしているけれどこのタイミングを変えると、連続キックによるイッキ攻撃ができるのだ。



⇧近づくワンにジャンプキックをくらわせろ！



⇧すばやいキックでみごと成功したぞ



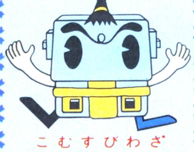
⇧得点が表示されたところ。リーも満足げ

超技（ウルトラテクニック）50

まだまだ続くよ技がいっぱいロードランナー

8月号でロードランナーのすべてを知りつくしたと思ってるキミ、まだまだ甘い!! 第2弾を送るぞ

ウルトラテクニック 10



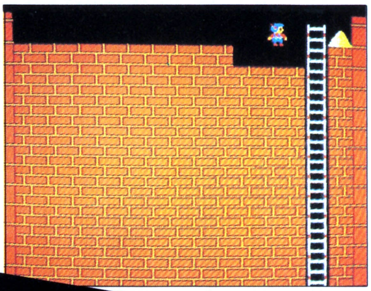
小結技

ロードランナー

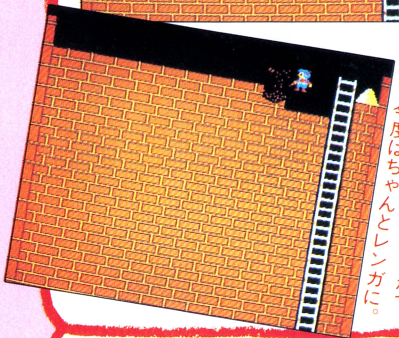
透明レンガの連続技でランナーの空中歩行!?

掘ったレンガが元にもどる寸前に、その下のレンガを掘ると透明レンガができるのはロードランナーファンのキミなら当然知ってるよね。その技をさらにくり返して、ランナーに空中を歩かせちゃおうというのが今月の技だ。別になんの役にも立たないんだけれど空中に浮かんでいるランナーというのはどことなくおかしいな。

情報提供／臼井教司クン

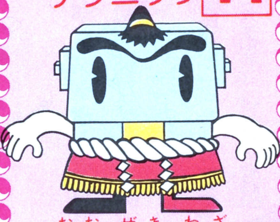


ランナーの下3つのレンガは透明レンガなのだ。



透明レンガも掘ることができ、今度はちゃんとレンガに。

ウルトラテクニック 11



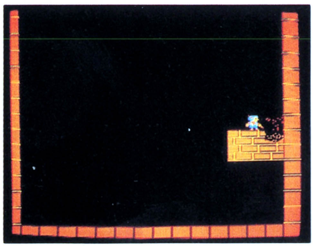
大関技

ロードランナー

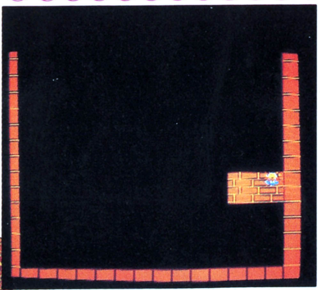
あれあれっ!? ランナーがロボットに変身

エディットで画面の上から8、9番目の右から1、2、3番目の6か所にレンガを作りスタートをする。そして穴を掘ってその中に入って死んじゃってからもう一度スタートしてみると……!?

情報提供／間下英俊クン



画面ができたらゲームスタート。まずは右の方に穴を掘って…

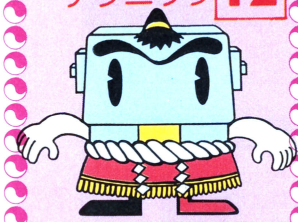


わざと穴に落ちて死ぬ。そしてまたゲームをスタートさせてみよう



動かさずに穴を掘ったら…あれれ!? こいつはいったい誰だ!?

ウルトラテクニック 12



大関技

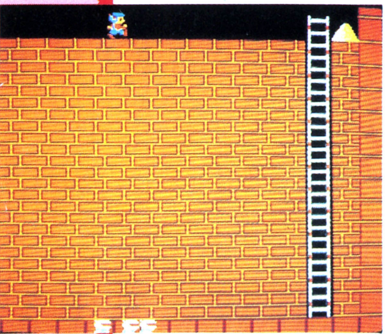
ロードランナー

埋まったロボットがなんと画面外に出現

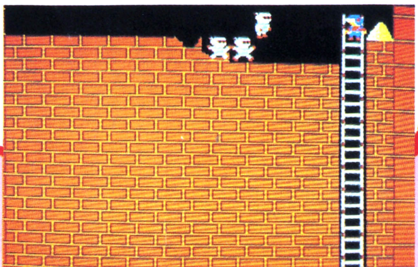
エディットでまず下の写真のような画面（外にいるロボットは技の結果ああなったものなので気にしないでね）を作って、最上段の左にロボットを3人、2つあけてランナーを置いてみてくれ。スタートすると同時にロボット達を次々と埋めてやっつけちゃうとなんとロボットはいきなり画面の一番下に出現しちゃう。

そこでウロウロしはじめちゃうのだ。画面からはみでちゃったロボットをみんなで笑ってしまおう。

情報提供／内川誠路クン



ゲームスタートとともに穴を掘って手際よくうめよう

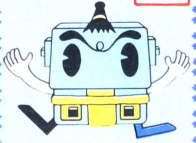


ざまーごらん!! にっくきロボットめ！

スターフォースの最新技でハイスコアを狙え

もうスターフォースにはチャレンジしたかな? ファミマガが君に贈るウルトラ技の第一報なのだ!

ウルトラテクニック13 小結技



スターフォース 追いかけてくるオブゼスは一直線にならべて

愛機ファイナル・スターをしつこく追いまわしやっつけたと思ったら4つの弾となりさらにじゃまをするいやーなオブゼス。こいつをカンタンにやっつける方法がこれだ。

まず一か所にとまって動かずに待つ。そうするとオブゼスはファイナル・スターの正面に集まってくるのでそこをイッキにやっつけちゃうのだ。オブゼスの分裂弾は正面には飛んでこないというのを利用した技だけれどあんまり接近しすぎるとやられてしまうぞ。

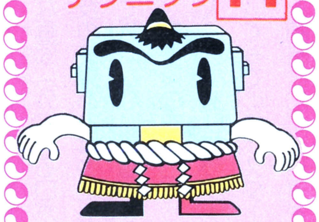


ファイナル・スターの前にならぶオブゼス



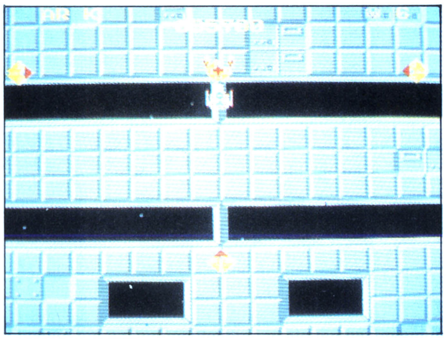
あとはただ撃つだけでいいのだ。ルン♪

ウルトラテクニック14 大関技

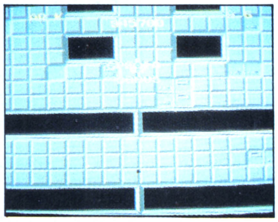


スターフォース ラリオスの5万点ボーナスはこれでOK

ラリオスの5万点ボーナスをとるにはひたすら接近戦しかない。コアにくっつくぐらいまで近づきひたすら撃ちまくれ。けれど深追いは禁物、気をつけて。

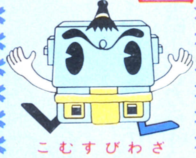


コアが出てきたら前進し、ピッタリとコアにくっつきひたすら撃つ!



見よ! みごとボーナスを手に入れることができたのだ!!

ウルトラテクニック15 小結技



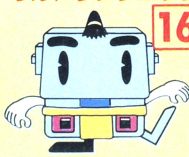
スターフォース わざと敵を逃がし次の敵が来るのを遅らそう

わざと敵を逃がすことで時間をかせぐことによって飛行物の難易度をあげにくくすることができるぞ。ぜひ一度試してみよう。



ティッタを一機残したところだ

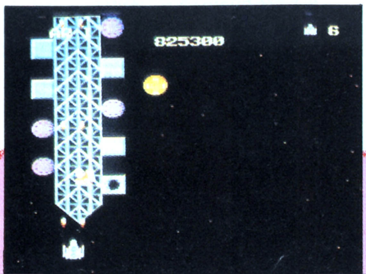
ウルトラテクニック16 十両技



スターフォース リーバ達はこうしてやっつけちゃおう!

スターフォースの敵の空中キャラ達はそれぞれの特性で動いているのだけれど、この動きを覚えて、それぞれのキャラに対して一番有効な攻撃ポイントを見つけることはハイスコアへの一番の近道だろう。その中のひとつに画面の左すみに近い部分(あるいは右)があるんだ。

この場所は画面をぐにゅっと円形に運動するあのリーバを初めわりとたくさんの敵に有効だ。特にリーバをやっつけるのには効果的であるので覚えておくことをおすすめするぞ。



にっくきリーバを撃破するファイナル・スター。場所をよく覚えてね

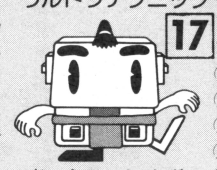
超技(ウルトラテクニック)50



もっと楽しく！ とってもおべんりテクだよ

派手なばかりがウルトラ技じゃないのだ。知っているとなにかと役に立つおべんりテクニックを教えるぞ

ウルトラテクニック 17

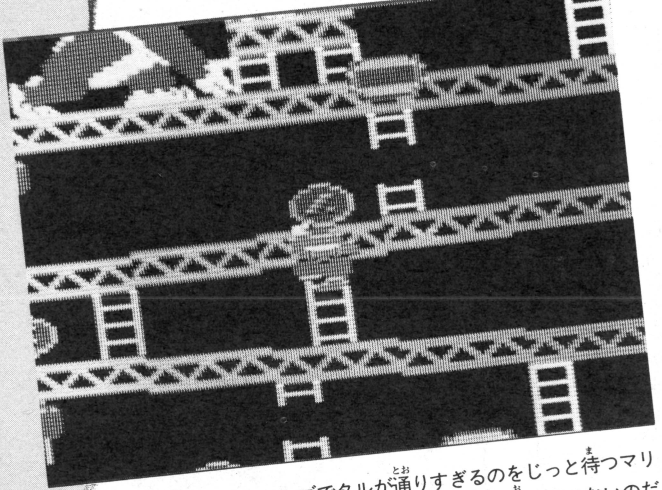


ドンキーコング
手をあげてハシゴをのぼればタル落ちぬ

十両技

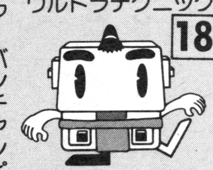
もうなつかしゲームになっちゃったドンキーコングだけどやっぱりまだまだ遊びたい。あのタルの面を安全にクリアするには…？ それは左の写真を見てっ♡ ハシゴの上からタルが落ちてくるのを防ぐぞ。

情報提供／近藤英雄クン



片手をあげてハシゴでタルが通りすぎるのをじっと待つマリオ。ハシゴのこの位置でいれば上からタルは落ちてこないのだ

ウルトラテクニック 18



アーバンチャンピオン
BGM(バックミュージック)を消して時には静かにプレイだ！

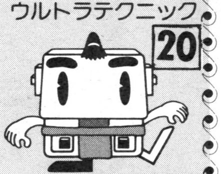
十両技

いつものBGMになんとなくアキちゃったなあというときや、違ったふんいきでゲームを楽しんでみたいキミに、アーバンチャンピオンでBGMを消す方法を伝授しちゃう。

ポーズをかけてそのポーズ音が鳴り終わらないうちにポーズを解く、これでOKだ。静かなゲームを楽しんでみよう。

情報提供／DrV

ウルトラテクニック 20



ロードランナー
スピードを変えてベストコンディション

十両技

ファミコンのロードランナーの一番の特徴は画面がスクロールしちゃう点なんだけど、初めのうちはあちらこちらからやってくる敵にやられちゃって思わず“穴掘りがまにあわないよォ～”と泣いちゃったりね。けど、そんなキミ、マニュアルをもう一度よーく読んでごらん。ロードランナーにはスピードの調節機能がついているんだ。これでもう少し遅くして、チャレンジしてみてはどうかな。

もちろんすごく速くもできる。最高速のハイパーロードランナーで遊ぶのも、スリルがあって…というよりゲームにならないぐらい速く面白いよ。

ウルトラテクニック 19

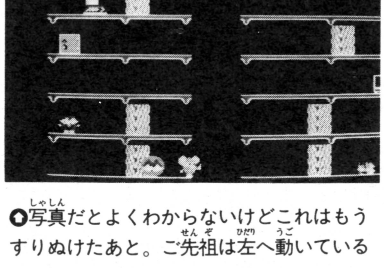


マッピー
ご先祖さまをドアアタックですりぬけろ

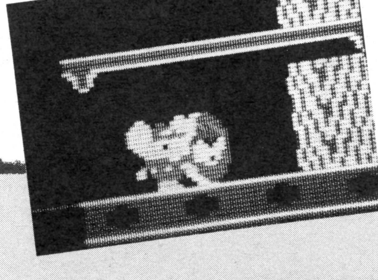
大関技

ニャームコ達のご先祖さまは天下無敵。けどそのご先祖さまとすりぬける方法を知っているかな？ おいつめられたらマッピーを、ご先祖さまにむけてドアアタックでとばすんだ。ほら、大丈夫でしょ。

情報提供／佐藤直幸クン



写真だとよくわからないけどこれはもうすりぬけたあと。ご先祖は左へ動いている

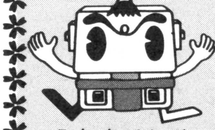


これがすりぬけの瞬間だ。ご先祖さまもまさかまさかでくやしそう…かな!?

もらえる点なら確実に高くもらっちゃおうよ

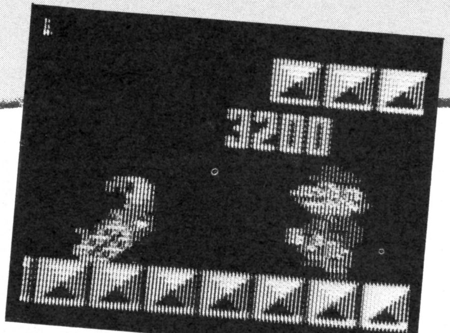
最近のゲームには必ずといっていいほどボーナス面やボーナス点がゲームの要素に含まれている。高得点をめざす上で無視することのできないこのボーナスを確実に、しかも高くもらえるウルトラ技を集めてみた。

ウルトラテクニック 21



こむすびわざ
小結技

マリオブラザーズ
どうせなら3200点もらわなきゃソン!!



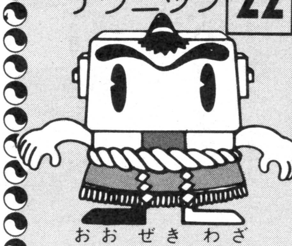
⬆3200点のカメをけとばした瞬間だ。左にいるのは最後の1匹なのでけとばさず残しておいて……

マリオブラザーズではカメやカニ、ハエを連続してけとばすと得点が800点から3200点まであがるのを知っているよね。特に2面のカメがたくさん出てくる面では、まん中の段の両端でカメをひっくり返したりして、全部のカメを同じ段に集め、POWを使うとこの3200点がとれるぞ。

だけどこの3200点、5匹以上けとばして面をクリアしちゃうと損になっちゃう。1ぴきだけ敵を残してコインを取った方が点は高いのだ。

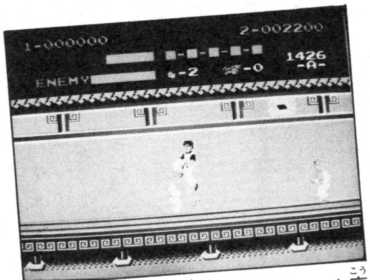
情報提供／おっさん

ウルトラテクニック 22

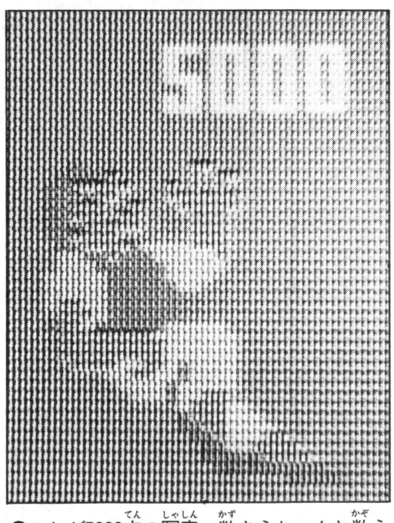


おおぜきわざ
大関技

スパルタンX
つかみ男もうまくキックで5000点!?



⬆飛びげりは5000点のときでなくとも高得点をねらうためには必要な技だ

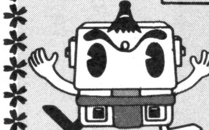


⬆これが5000点の写真。数さえちゃんと数えておけばねらうのは簡単。ぜひマスターを!

スパルタンXの隠れボーナスがこれだ。前から後から襲ってくる敵たちで12・24と12の倍数目をうまく飛びげりでやっつけると5000点がもらえちゃうのだ。何人やっつけたか数えて確実にねらおう!

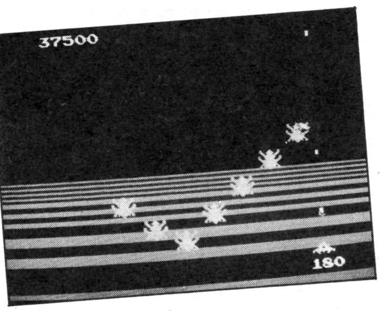
情報提供／佐藤俊之クン

ウルトラテクニック 23



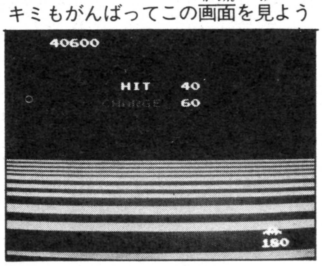
こむすびわざ
小結技

エクセリオン
ボーナスステージもこれで楽々パーフェクト



⬆写真の位置のあたりでシングルビームを撃ち続けよう

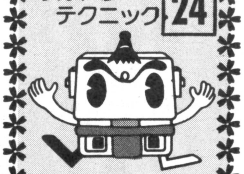
⬇やったね♡ のパーフェクト画面。キミもがんばってこの画面を見よう



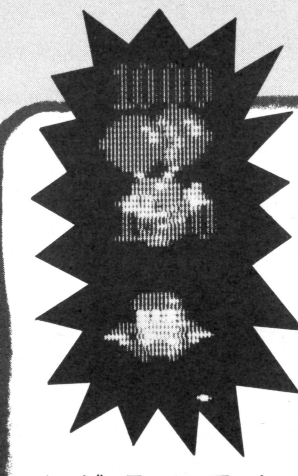
シングルビームのチャージが表示されているところでシングルビームを撃ち続ける。これがエクセリオンのはじめのボーナスステージの必勝ポイントだ。パーフェクトのチャージ60は確実にもらおう。

情報提供／南沢尚志クン

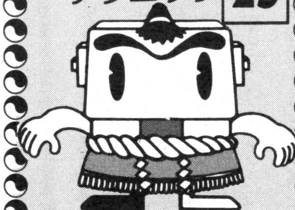
超技50

ウルトラテクニック 24


小結技
バルーンファイト
ボーナスステージで思いっきりジャマしよう

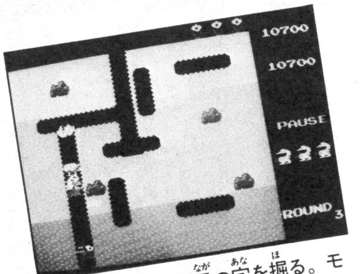

⬆味方どうしもボーナスステージでは敵となる。どんどんやっつけよう

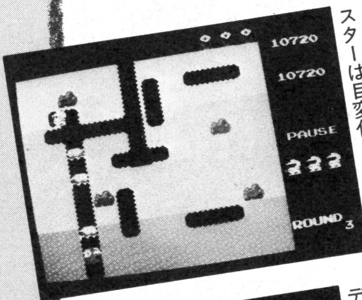
バルーンファイトで2人用のとき、相手の風船を割ると1000点だけどふだんの面でこれをやると相手が死んじゃうわけよね。だがボーナスステージでなら残りの人数を減らすことなくこれができるんだ。知ってたかな?

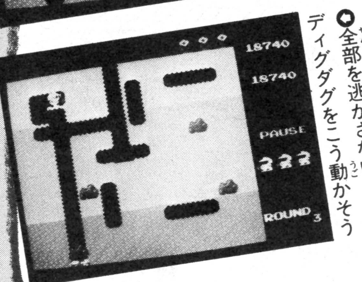
ウルトラテクニック 25


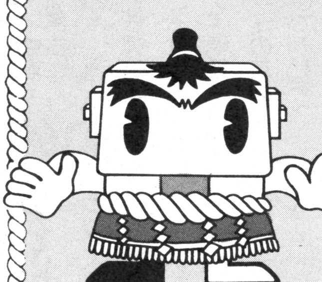
大関技
ディグダグ
必殺岩石落とし3面目パーフェクト法!

ディグダグはモンスターをパンクさせるばかりが能じゃないのだ。ファミラガがキミにラウンド3のウルトラ技を教えちゃうぞ。5匹いっぺんに岩石落としで8000点獲得だ!


⬆このようにたて長の穴を掘る。モンスターはひたすら耐えて集めよう


⬆岩石落としの瞬間だ。モンスターは目変化して脱出……


⬆全部を逃がさないためにディグダグをこう動かそう

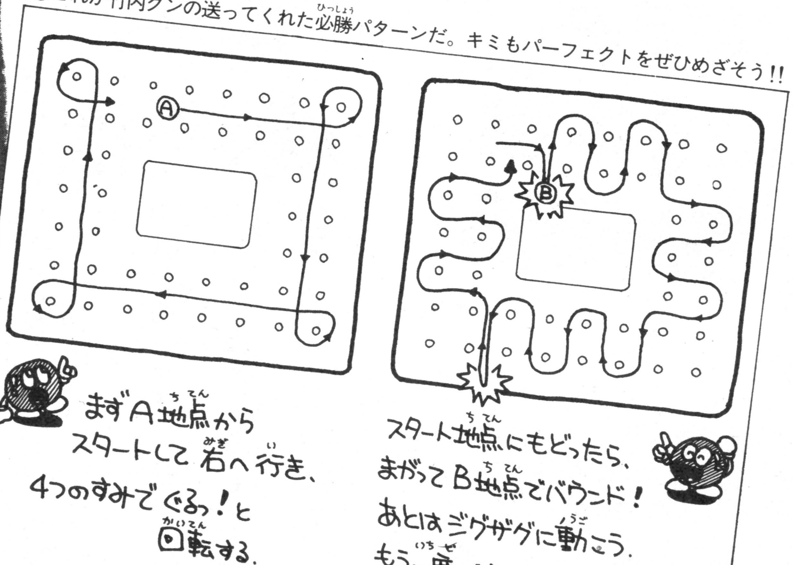
ウルトラテクニック 26


横綱技
クルクルランド
ムズイっ!!と評判のボーナスステージもこれでOKなのだ!

数あるゲームの中でも特にムズカシイと評判なのがクルクルランドのボーナスステージ。何がなんだかわからずにモタモタしているうちにすぐ終わってしまう。うぬぬぬっ!といつもオコっちゃってるキミはぜひ左の図を見てちょーだい♡ これでバッチリだよね。

情報提供/竹内耕介クン

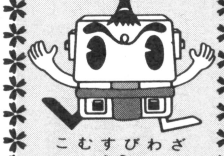
⬇これが竹内クンの送ってくれた必勝パターンだ。キミもパーフェクトをぜひめざそう!!



おぉーっと！ 掟破りのウルトラ技だぁ!!

正攻法ばかりが高得点への道じゃない。ときにはゲームの弱点をついて、ピンチをチャンスにすりかえてしまうぐらいのウルトラ技だってやってしまおうぜ！

ウルトラテクニック 27

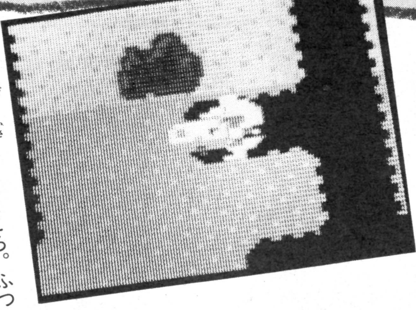


小結技（こむすびわざ）

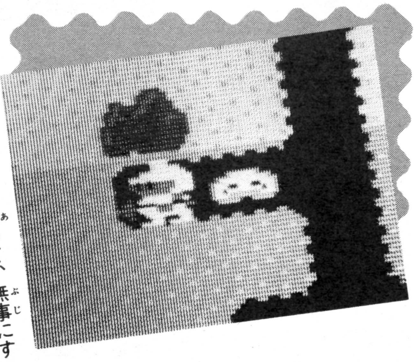
ディグダグ

目変化モンスターをすりぬけちゃおうぜっ♡

プーカやファイガーの目変化はディグダグを確実に追ってくるけど、タイミングをうまく合わせるとこの目変化をすりぬけることができるんだ。モンスター達はあるマスの中でないと実体化しないんでこんなことが起こるんだよね。

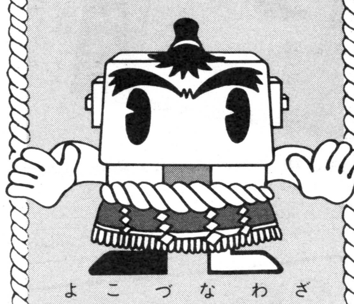


目変化と重なったところ。ふつうならこれでは死んでしまうが…



タイミングが合って、無事にすりぬけられた。うーむすごいっ！

ウルトラテクニック 28



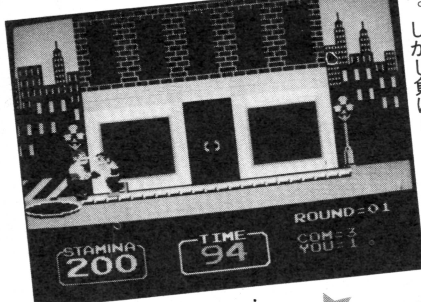
横綱技（よこづなわざ）

アーバンチャンピオン

起死回生!? 勝つと思うな思えば負けの超ウルトラ技なのだ

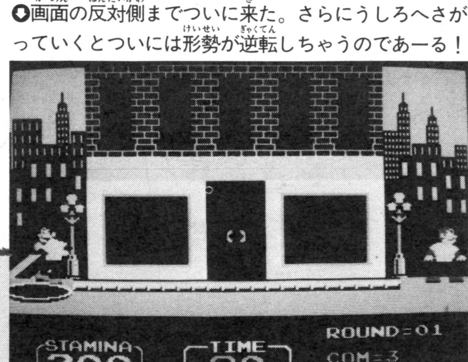
ファイティングポーズのまま一歩前進し、そのまま2歩後退する。このパターンをくり返すと判定ラインを越えてもさらにうしろへさがることができる。これをさらにくり返すと!?

情報提供／高橋琢哉クン将哉クン



うーん、追いつめられてしまった。しかし負けじとウルトラ技だ

画面の反対側までついに来た。さらにうしろへさがっていくとついには形勢が逆転しちゃうのであーる！



ウルトラテクニック 29



小結技（こむすびわざ）

デビルワールド

つぶされそうになったらワープしちゃおう！

もうわりとおなじみのタマゴンのワープ。未だにやっぱりできないキミのためにくわしく図解をしてみたぞ。

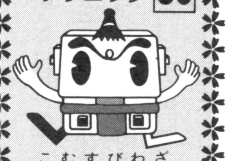
情報提供／上田敬クンほか

じゃーんと登場！ これでキミもワープができるぞ♡



超技(ウルトラテクニック)50

ウルトラテクニック 30

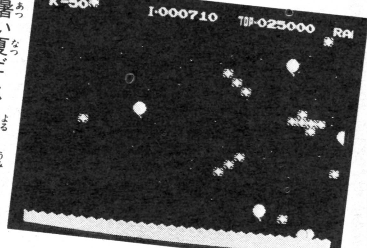


小結技(こむすびわざ)

バルーンファイト

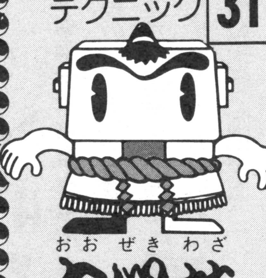
海でのんびりバルーントリップしちゃおう！

うーむとうなるくらいにムズカしいパターンも登場しちゃうバルーンファイト。これはできないっ!! と思ったときには右すみの海でのーんびりと休んじゃおう。だけど沈みすぎたり、カミナリにあたるとやっぱり死んじゃうよ。



⬆暑い夏だし、夜の海でのーんびりとトリップしちゃお♡

ウルトラテクニック 31



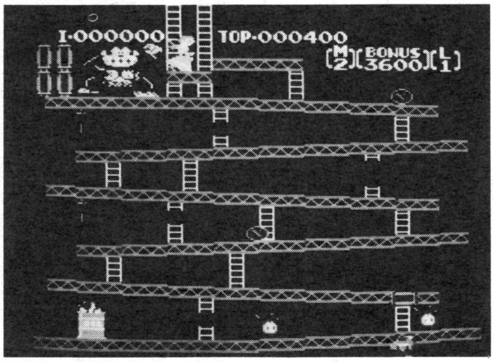
大関技(おおぜきわざ)

ドンキーコング

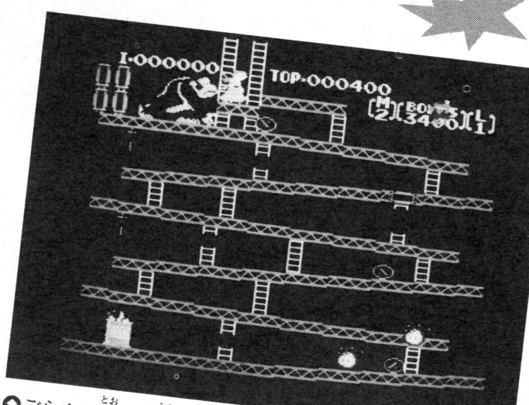
マリオよ。おまえはどこへいくのだ…!?

ドンキーコングの最初の面に見えないハシゴがあるのを知ってるかな? 場所は右下のハシゴのすぐ近くだ。コントロールの下ボタンを少しずつマリオを動かしながら押してみよう。

情報提供／本岡幸治クンほか

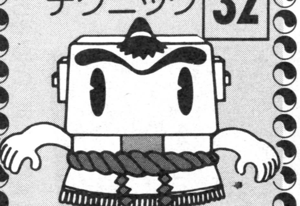


⬅これはその見えないハシゴをおりていっているところ。さらにおりると下に消え…



⬆ごらんの通りに上から出現。最上段へいきなりワープしてしまうのだ。1面クリアもすぐだね

ウルトラテクニック 32

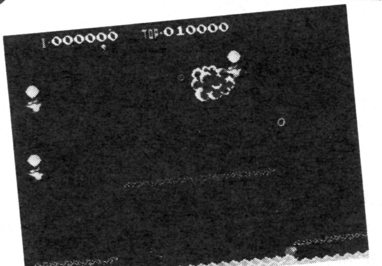


大関技(おおぜきわざ)

バルーンファイト

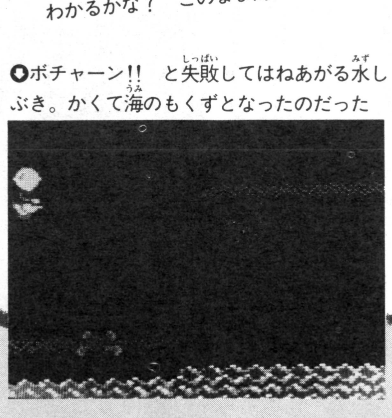
風船つけて海中散歩としゃれこもうよ！

あれれっ!? プレイヤーが島の下にもぐっちゃった!? うまくコントロールしたならこんなことができちゃうのがバルーンファイト。上級者ならそのまま島の反対側へ出ちゃうのだって可能だぞ。とちゅうで失敗しないようにね。

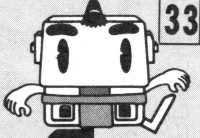


⬆右のほうにチラリと風船が見えてるのわかるかな？ このまま海へもぐるんだ

⬇ボチャーン!! と失敗してはねあがる水しぶき。かくて海のもくずとなったのだった



ウルトラテクニック 33



十両技(じゅうりょうわざ)

ナッツ&ミルク

やられちゃったらセレクトボタンでパス

あっ! やられちゃったあ――このときすぐにセレクトボタンを押そう! するとナッツの数は減らずに次の面にいけちゃうぞ。もちろんスコアはプレイした分だけ増えているからどんどんのびる。気の短いキミにおすすめの技ってとこかな!?

情報提供／海老原佳浩クン

なぜなぜどして?マル秘ウルトラ技あれこれ

自分ではふつーにプレイしているつもりなのになぜなぜどしてこーなるの!? とつじょ起こったナイショのウルトラ技をどーんとここで教えちゃおう

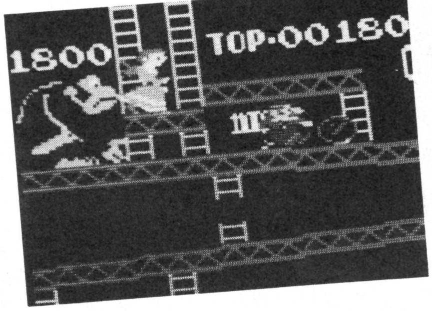
ウルトラテクニック34 小結技

ドンキーコング

見たかっ!! これがマリオの三角とびだぞ!

最上段のレディのいる鉄骨でマリオがはね返るのを利用してタルの三角とびができるぞ! 情報提供/岡山康志クン

マリオのうしろの得点表示に注目! すごいでしょう♡

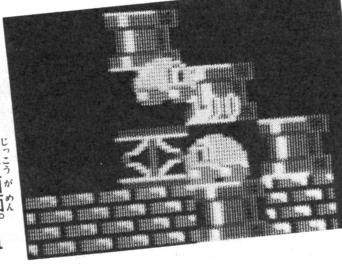


ウルトラテクニック35 小結技

ナッツ&ミルク

ナッツを連続ジャンプして大量得点いただき

ナッツ&ミルクのエディットでまず下の写真のように土管やトランポリンを設定し、トランポリンの右にナッツをおく。それからミルクをトランポリンの上に設定しゲームスタート。そしてナッツをジャンプさせると…あら不思議。スコアがどんどん…。 情報提供/マッピー5000万点



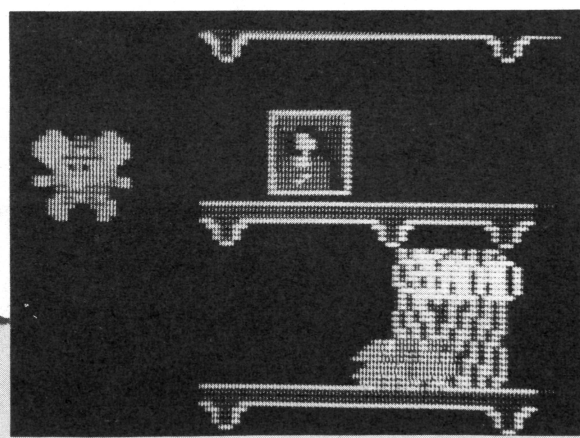
これがその実行画面。100点ずつ得点が入るぞ

ウルトラテクニック36 大関技

マッピー

ドアでバシバシなのになぜか300点!?

マッピーの8面のまん中のトランポリン、そうあのドアがすぐそばについている場所だ。あそこでミュキーズ達をドアではねとばしていると300点と表示されて得点がもらえちゃうことがあるんだよ。うーん、不思議不思議っ。 情報提供/中村大介クン



ちょっとわかりにくいかもしれないけどドアの上に得点が表示されているぞ

ウルトラテクニック37 小結技

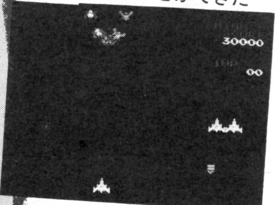
ギャラガ

号砲一発!! 200%の命中率を君も狙え!!

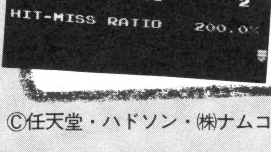
ギャラガで最後に表示される命中率、これを100%以上にしちゃうという不思議技。

一番簡単な方法は第1面で出現してくる敵が交差したときに撃つ。これで終われば0K。

第1面のスタート。うまく交差したところで命中させることができた



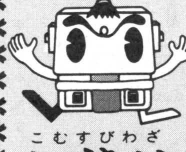
そしてそのままゲームオーバー。命中率200%の表示がくっきりと



超ウルトラ技を使った珍画面あれこれだぞ！

ゲームをやっていて思わず、こりゃなんだあ!? と叫んじゃうような画面に出くわしちゃったことはないかな? そんな珍画面を集めてみたぞ

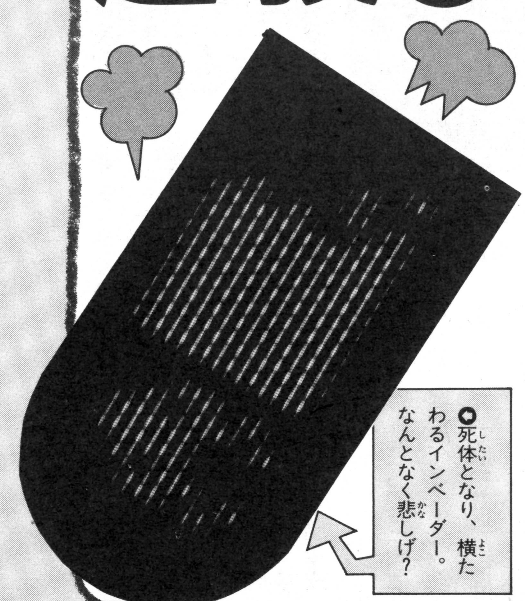
ウルトラテクニック 38 小結技



スペースインベーダー

UFOからやって来るインベーダー撃ったら

パートIIのパターンに入るとUFOから援軍が補充されるときがあるけど、そのUFOから飛来中のインベーダーを撃つとそのまま落下して来てなんと壁と化してしまうのを見たことがあるだろうか? モチ、ビーム砲で破壊することは可能だぞ。



◯死体となり、横たわるインベーダー。なんとなく悲しげ?

ウルトラテクニック 39 横綱技

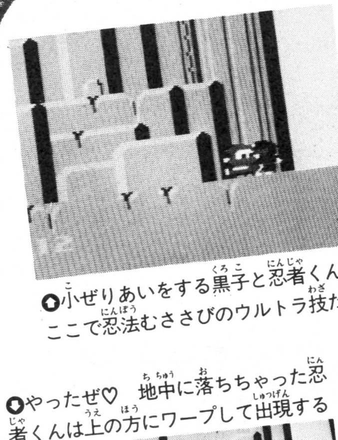


忍者くん

ファミマガはこれを忍法むささびの術と名づけちゃうのだ！

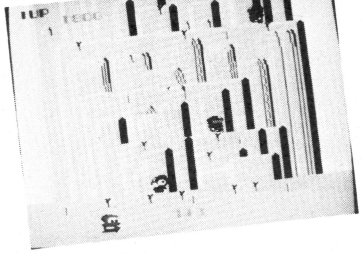
最下段で敵とこぜり合っている最中に左右どちらかのボタンとⒶボタンを一瞬押す。そうしてできる技がこのむささびだ。

情報提供／基建吉

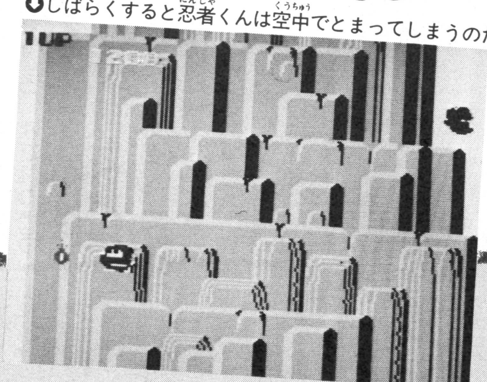


◯小ぜりあいをする黒子と忍者くん。ここで忍法むささびのウルトラ技だ！

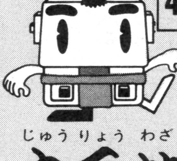
◯やったぜ♡ 地中に落ちちゃった忍者くんは上の方にワープして出現する



◯しばらくすると忍者くんは空中でとまってしまうのだ



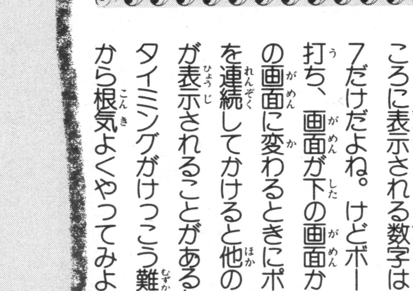
ウルトラテクニック 40 十両技



ピンボール

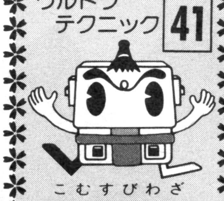
スロットには3と7しか数字は出ない?

ピンボールでスロットのところに表示される数字は3と7だけだよね。けどボールを打ち、画面が下の画面から上の画面に変わるときにポーズを連続してかけると他の数字が表示されることがあるんだ。タイミングがけっこう難しいから根気よくやってみよう。



◯この写真では数字は0と3と5になっている。キミはどうかな?

ウルトラテクニック 41

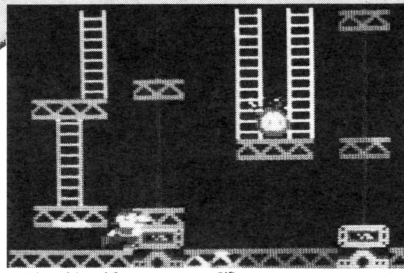


小結技

ドンキーコング

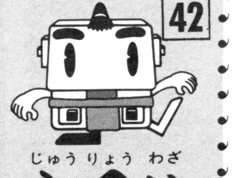
ちょいと下におりてひと休みするマリオだぞ

あ〜〜、ちょっとくたびれたなあ、ここらでちょっとひと休みすんべぇ——とマリオが言ったかはわからないけど、そう言っていたとしてもふしぎじゃないウルトラ技がこれ。2面目の下りのエレベーターに乗り、下に着く前ぐらいにジャンプすると床の上へおりられちゃうのだ！



⬆床の上を歩くマリオ。上りのエレベーターのところに行き、タイミングよくジャンプすれば、エレベーターに乗り、元に戻れるぞ

ウルトラテクニック 42

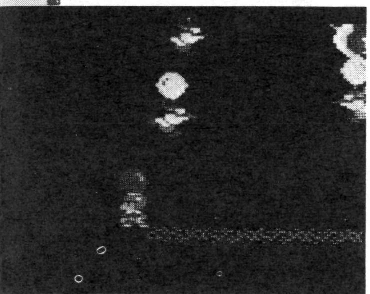


十両技

バルーンファイト

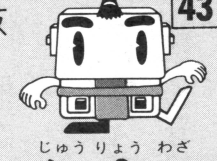
たまには空中に立ちどまってみようよ♡

バルーンファイトであちらこちらに設置されている床。このはしっこにプレイヤーを立たせて少しずつ少しずつ床のないほうへプレイヤーを動かしていくと、画面上では床からプレイヤーが離れている（プレイヤーの足もとに床がない）のに、立っていることができるんだ。なんでもない技だけど、見ていてやっぱりオモシロイね。空中を歩いているみたいだな!?



⬅空中に立つプレイヤー。その姿に敵キャラ達もびっくり!?

ウルトラテクニック 43

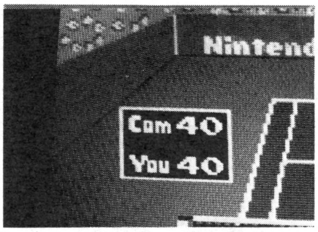


十両技

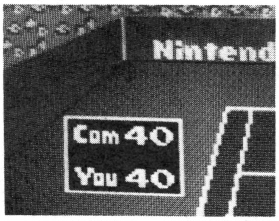
テニス

転々ところがるボールはついにカベの中

テニスのボール、あっ！ 打ち損じちゃったァ…テンテンテンと転がっていって、あれっ!? カベの中にボールがすいこまれていっちゃったあ！ うーむ、どうしてこうなっちゃうのかなあ!?

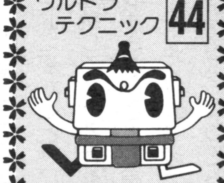


⬇よーく見てみよう。ほら、ボールの影がおかしなところにあるぞ



⬆もう完全にボールはカベの中。異次元空間へいっちゃった!?

ウルトラテクニック 44



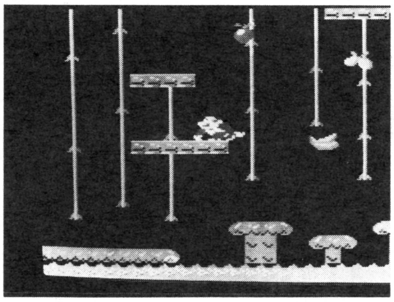
小結技

ドンキーコングJr.

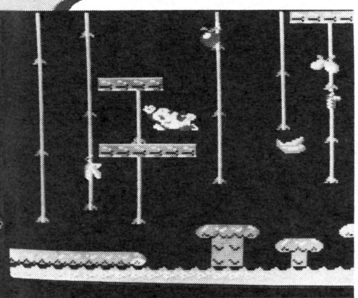
わーんっ！ ジュニアがかなしばりだよぉ☆

パパを助けるために今日もかけまわるジュニア。だけどそんなジュニアの前にとんでもない障害が待っていたのだ。まずは左の3枚の連続写真を見てほしい。別になにもしたわけじゃないのに、ジュニアがかなしばりになって、コントロールがきかなくなってしまっちゃったんだ。

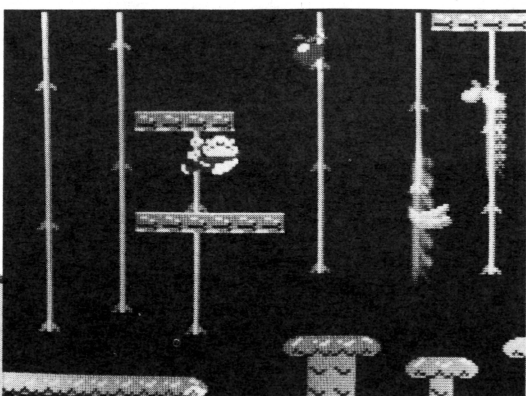
いろいろ調べてみたら、こんなふうにかなしばりになっちゃうところ、まだけっこうあるみたい。一度かなしばりにあっちゃうともうやられるしかないので、気をつけて、かなしばりにならないようにプレイしてねっ♡



⬅別になんのへんてつもないフツーの画面。けれどそのとき……



⬅これですよこれっ！ ジュニアをジャンプさせたのが失敗だったのだ



⬅もののみごとに、かなしばりになっちゃった。え〜ん☆

超技(ウルトラテクニック)50



ウルトラテクニック 45



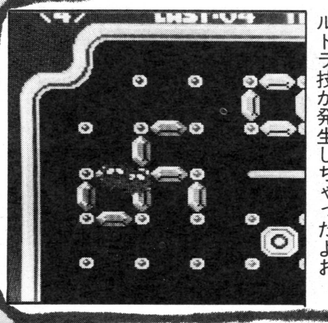
大関技(おおぜきわざ)

クルクルランド ウニラといってもただのウニラじゃない

クルクルランドのウニラは金塊を通過することができない。だからうまくウニラを金塊の中にとじこめちゃうと、動くことができなくなってしまうんだ。

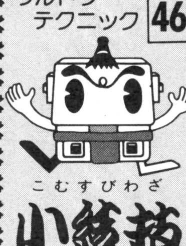
それからウニラが何かのハズミで、バーの上にのっかってしまうことがあるけど、こうなるとウニラはシビレるだけで動いてはくれないのだ。

左の写真ではなんとこの2つが同時に起こってしまった。じゃあ、と2つ合わせて大関技に！ ということで。



ひええぇっ、2ついっぺんにウルトラ技が発生しちゃったよお

ウルトラテクニック 46



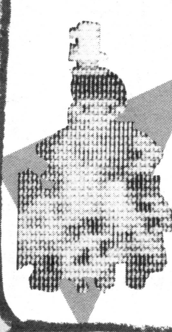
小結技(こむすびわざ)

サッカー いきなりの回転キックにヤンヤヤンヤの拍手

サッカーでもおもしろおかしい珍画面が登場するぞ。

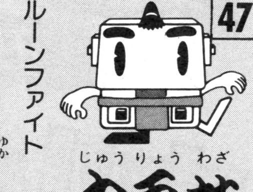
やり方はいたってカンタン、ボールを持っているときに、コントローラの方向レバーをぐるるっ！ と一回転させればOKなのだ。下はその連続写真。

けれどこの技をいきなりやると敵のチームの選手たちもさぞおどろくだろうなあ、なんて思っちゃうね。マジメにプレイしているようでもどこかで遊び心をもっちゃう、どーせゲームなんだから、オモシロ超！ウルトラ技で、思いっきり楽しもうよ。それっ！ ボールグルグルグルグル……



情報提供／真渕健一クン

ウルトラテクニック 47



十両技(じゅうりょうわざ)

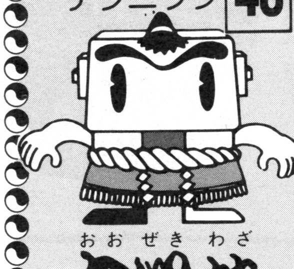
バルーンファイト あれあれ!? 床がすきとおっちゃったぞ

ふつうバルーンファイトでは床ははねかえっちゃうものだと思っている人！ 3面目のまん中のクイみたいなところに、下からそおっとぶつかっていってみよう。……ほら、プレイヤーの風船が床をすりぬけているぞ。実はここの左側の床だけなぜかすきとおってしまうのだ。他の場所ではこんなことにはならずに、やっぱりはねかえっちゃうのだ。

おっとっと… やっぱりどう見てもこれは床をすりぬけてるよね。あっ、やられそうだ〜、早く逃げなきゃ！



ウルトラテクニック 48



大関技(おおぜきわざ)

マリオブラザーズ マリオとルイージの合体を君は見たか!?

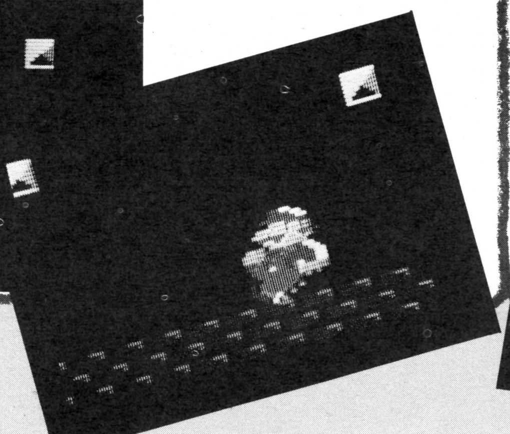
マリオとルイージ、仲が良いのやら悪いのやらと2人プレイのときは思ってしまうけど、仲良しならばひとつにしちゃおう！ という技がこれなのだ。

まずルイージをPOWの左の床の切れた所のま下に立たせる。そしてマリオを右から走らせてきて、POWのできるだけ左をねらってジャンプさせるんだ。するとあ〜ら不思議!? マリオとルイージが合体して動きだすぞ!!

情報提供／綾塚崇徳クン

どちらかがジャンプをすればまたもとどおり2人になることができる



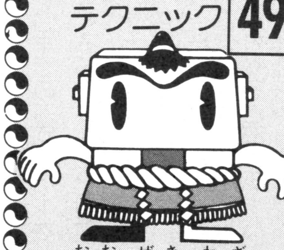


ウルトラテクニック 49

大関技

マリオブラザーズ

ルイージがマリオのかわりに点を取る!?



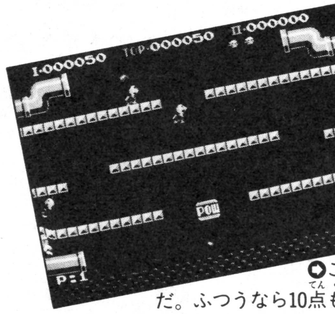
別名マリオの逆襲と呼ばれる技がこれだ。

マリオは確かに、ゲームオーバーになっていなくなったのになぜかスコアがのびてしまうということの技の方法は、まずマリオを全部自滅させて次にルイージを画面最下段の端の方に移動させる。

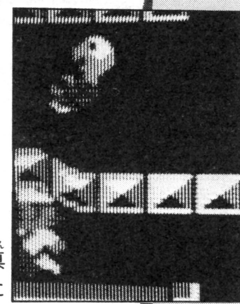
ルイージの体の半分が切れてしまうくらいのところまで移動させれば準備はOK。また上にカメやハエなどがきたらジャンプしてひっくり返すとななんと！ マリオの方に点が入ってしまうのだ。

かんたんなわりにはオモシロイ技だね。

情報提供／瀬戸川栄クン
木村智礼クン



⬆ルイージはこの写真のような位置に移動させる。ほらマリオに点が入ってるだろう？



⬆これが左の拡大写真だ。ふつうなら10点もらえるはずなのに

ウルトラテクニック 50

十両技

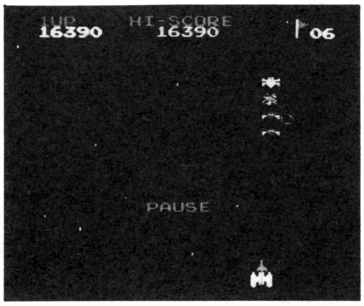
ギャラクシアン

出現直後のエイリアンに先制攻撃だ!!

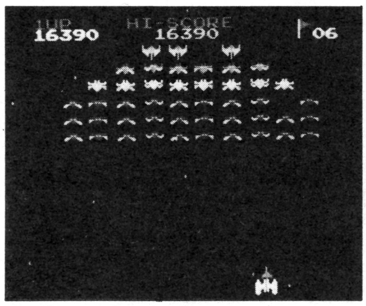
ギャラクシアンでは面と面のあいだで少し時間があいているけれど、そのときに弾をうちつづけていると出現したばかりのエイリアン軍に、いきなり命中しちゃうことがある。たわいもないことだけど、なんとなくこういうのってうれしくなっちゃうよね。

けどたまにギャルボスにあたっちゃったりして、ガビーン！ となることもあるぞ。

情報提供／中村起世彦クン

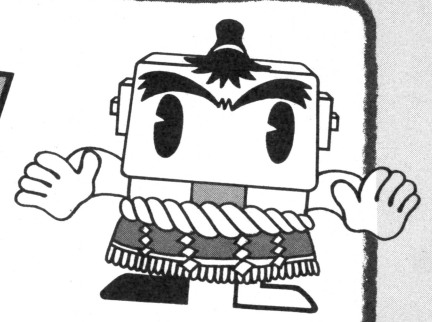


⬆出現したエイリアンをやっつけたその一瞬をとらえたのがこれだ



⬆編隊が完全に出現した。しかし1匹欠けたままである

キミがみつけた ウルトラ技募集!



ファミリーコンピュータMagazine編集部では、キミが発見したウルトラ技を募集中です。掲載分にはカッコいい「ウルトラ技発見認定カード」をお送りします。また、横綱技級のすぐれた技をお送りいただいたときには、本誌規定の原稿料もお送りします。

ちょっとした技から隠れキャラ、めずらしい画面の写真など、広くご応募ください。ただし、自分で見つけたものにかぎります。

●応募方法

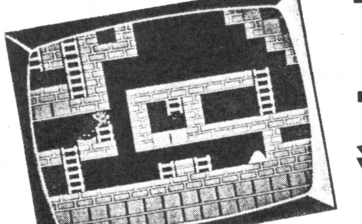
技のやり方をくわしく説明し（なるべくなら図をつけてください。また、必要なら写真もお願いします）、住所、氏名、学年（職業）、年齢、電話番号を明記してつぎの住所までお送りください。

●送り先

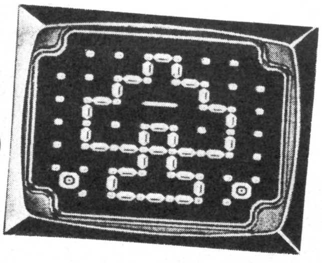
〒101 東京都千代田区神田錦町3—22小笠原ビル4F

ファミリーコンピュータMagazine編集部

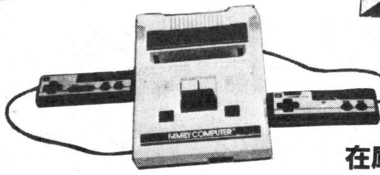
ウルトラ技係



ファミリーコンピュータ
夏休み特別セール



（品物先渡し）
今、買ってお支払いは来年のお年玉
（61年1月26日払い）
ただし3万円以上





こんにちは、ジョイプラザメイトの
五色川　純　で〜す。
（ソーラスマーキューリレコード）歌手

ファミリー
コンピュータ

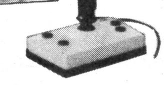
在庫あり！ スグ送ります。

①本体＋カセット５本付	現金特安価格￥31,050
②本体＋カセット５本付	お年玉払価格￥34,500
③本体＋カセット３本付	現金特安価格￥25,830
④本体＋カセット３本付	お年玉払価格￥28,700
⑤本体＋キーボード付	現金特安価格￥21,320
⑥本体＋キーボード付	お年玉払価格￥23,680
⑦キーボード	現金特安価格￥11,000
⑧キーボード	お年玉払価格￥12,000
⑨本体のみ	現金特安価格￥11,800

※お年玉払いは、３万円以上になるようにカセットを追加して下さい。
●ご希望のカセットを、お書き下さい。（未発売、等の場合は、こちらで選ばせていただきます。
①〜⑨　送料は、どれも各￥1,300です。

⬇ジョイステックは、電話で在庫確認の上ご注文下さい⬇

高得点の秘密はコレダ！ ゲームが10倍たのしくなるジョイステック！



●ハドソンジョイステック
￥3,500➡現金特価￥3,150
（送料￥600）



●アスキースティック
￥8,800➡現金特価￥7,920（送料￥600）



●ジョイボール
￥3,980➡現金特価￥3,590
（送料￥600）

※ご注意　上のジョイステック以外は、お取扱いいたしていません。

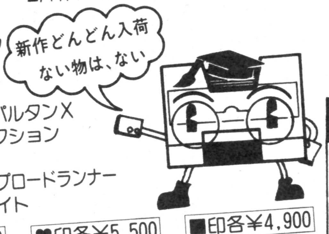
最新カセットコーナー（新製品は発売の有無を必ず確認の事）

★ファミリーベーシックゲームポシェット ￥1,980
▲ハイパーオリンピック（コントローラ付）￥6,500

♠スペース・インベーダー
♠イー・アール・カンフー
♠けっきょく南極大冒険
♠ロードファイター
♠忍者くん（魔城の冒険）
♠フォーメーションＺ
♠ちゃっくんぽっぷ
♠フロントライン
♠フィルドコンバット
♠ディグダッグ
♠スーパーアラビアン
♠ジッピーレース
♠ドアドア

♥レッキングクルー
♥フラッピー
♥マッハライダー
♥エキサイトバイク
♥ＳＡＳＡ

■サッカー　■スパルタンＸ
■エレベーターアクション
■スターフォース
■チャンピオンシップロードランナー
■テンヤードファイト



♠印各￥4,500　♥印各￥5,500　■印各￥4,900
送料は、何本でも￥600



安い！
今月限りのスペシャルカセット 3本セット超特価販売！

（セット内容）
●ピンボール　●Ｆ１レース　●パックマン
（現金払いのみ）お年玉払いは出来ません。
定価￥13,500➡**超特価￥6,900**
特別限定100セット限り　（送料600円）

カセット格安セット売り　夏休み特別セール

下記のカセットの中から、
お好きなものをお選び下さい

★１本　￥4,200　★４本　￥14,000
★２本　￥8,000　★５本　￥17,500
★３本　￥10,500　送料は、何本でも￥600

●テニス
●ゴルフ
●麻雀
●マッピー
●ギャラガ
●五目ならべ
●ピンボール
●Ｆ１レース
●パックマン
●ベースボール
●エクセリオン
●４人打ち麻雀
●ロードランナー
●デビルワールド
●ギャラクシアン
●クルクルランド
●ナッツ＆ミルク
●アーバンチャンピオン
●マリオブラザース
●バルーンファイト
●アイスクライマー
●ドンキーコング
●ドンキーコングJr
●ドンキーコング３
●ドンキーコングJrの算数遊び
●ポパイ
●ポパイの英語遊び

光線銃　定価￥3,000➡特価￥2,400
●ダックハント（光線銃専用）
●ホーガンズアレイ（　〃　）
●ワイルドガンマン（　〃　）

◆ゼビウス
◆バンゲリングベイ

●印のカセットは、定価￥4,500　◆印のカセットは、定価￥4,900　の品です。絶対お得です
品切れの場合は、こちらで選ばせていただきます。

ラジコンカーも秋葉原特価で提供！　●ラジコンカー、ホビー商品が多数入った特価表付カラーカタログ、切手600円を封筒に入れてお申込み下さい。

〒101　東京都千代田区外神田3-16-14
ラジコン　東京秋葉原　**ジョイプラザ**　F9係
★営業　10時〜夜８時まで　⬇☎番号は正確にお回し下さい。
コンピュータールーム　☎(03)251-1154
●地下鉄　末広町駅下車、徒歩２分山田照明４軒となり
●国鉄　秋葉原下車、中央通り商店街徒歩８分です



商品満載！
お近くの方は、
ご来店下さい。

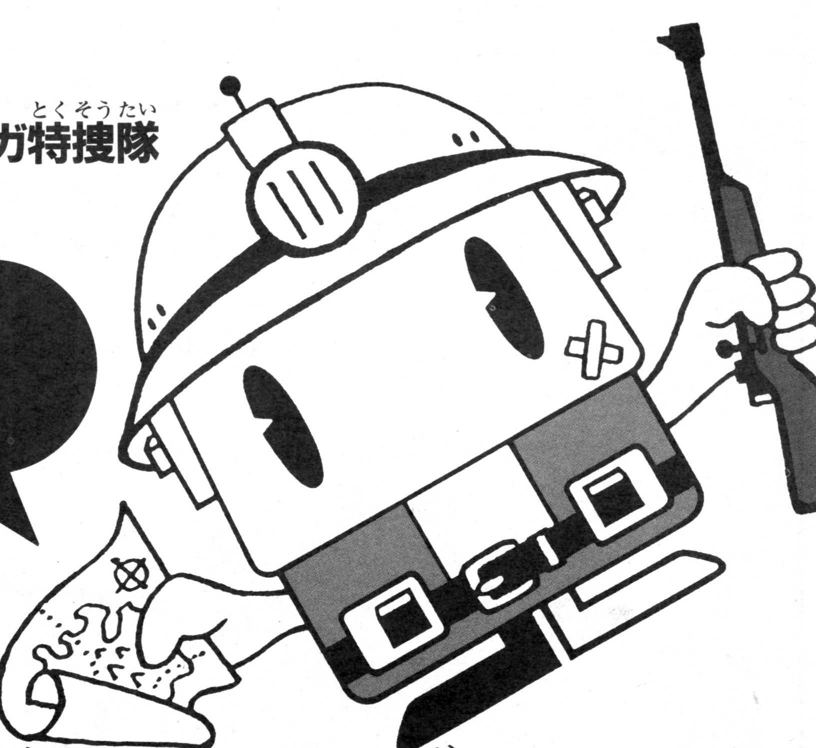
★よくわからない方は、お父さんか、お母さんに聞いてからご注文下さい。

★ご注文方法は、２つあります。①お年玉払い（61年１月26日払）　②現金払い（現金書留か郵便振替）

①お年玉払い注文の場合（61年１月26日払） お買上げ金額が、３万円以上でお願いします。満たない場合は、　カセットを追加注文して下さい。**封書の場合…**①住所、〒番号②お子様名③学校名と学年、組④希望商品名と数量、金額と送料1300円⑤保護者名（必ず本人自筆で署名）と保護者の生年月日、年令、認印（忘れずに）⑥自宅の☎番号とその名義人⑦保護者の勤務先名と住所、☎番号⑧勤続年数⑨家族数⑩配偶者の有無⑪住宅様式（自己所有、借家、公営アパート等）⑫　Ｆ９係と記入。以上の⑫項目を全部ご記入下さい。ひとつでも記入もれがある場合は、申込みが無効となりますのでご注意下さい。（お父さんか、お母さんに書いてもらって下さい）**電話の場合…**お父さんかお母さんが電話に出られる場合に限ります。（確認をいただくため）お子様だけでの注文は受付ません

②現金払い注文の場合 商品名、数量、金額、送料、電話番号を書いて、商品代金と荷造送料1300円を現金書留封筒に入れてご注文下さい。**郵便振替でも注文できます** 口座番号・東京0-182681　振替払込書裏面の通信欄に商品名、数量、金額、送料、電話番号を忘れずに書いて下さい。（お急ぎの方は現金書留でご注文下さい）

ファミマガ特捜隊



いま本屋さんにいくと、ファミコン関係の本がたくさんならんでいるのは、みんな知っているね。おもしろそうだけど、なんかイマイチとおもっている人も多いんじゃないかな。そこで、独断と偏見で評価しちゃうことにした。悪口を書かれた出版社のみなさん、おこらないでね。

こんなにあった ファミコンの本 ドーンと紹介

文・ファミコンあばきの会DONKEY

任天堂工場の紹介がいい



ファミリーコンピュータ
大図鑑

徳間書店・580円

このシリーズ最初の本で、いまでは古くなってしまったカセットの紹介が多いけど、中味は初心者向けの本で、漫画が多くわかりやすい。基本的なテクニックも入っている。

巻末に任天堂工場の様子がのせてあったのはうれしかった。

前巻とそれほど変わらない



ファミリーコンピュータ
大図鑑②

徳間書店・580円

前の巻とちがうのは、ファミリーベーシックがはいっていることだ。ファミリーベーシックのユーザーには、ありがたい。

全体的な内容は、ゲーム紹介の仕方など前の巻と変化がなく、へンなウラワザなどではなく、基本的なテクニックが紹介されている。

いきおいがついてきた



ファミリーコンピュータ
大図鑑③

徳間書店・580円

シリーズ3作目ともなり、いきおいがついてきた。

あいかわらずプレゼントが多いので、読者にとってはありがたいだろう。

シリーズ全部をそろえる人が多くなってきたので、これからも人気はでるのではないかな。

最新カセット中心の教科書



ファミリーコンピュータ
大図鑑④

徳間書店・580円

最新のカセットばかり紹介している。中には発売前のカセットについても書かれているほどだ。

7月の末には⑤も発売された。これにも最新作が多く紹介されている。次々に新しい巻が出てくることだし、このシリーズは新作紹介の"教科書"といえるかも。

テクニックの解説がよい



ファミリーコンピュータ
必勝本

JICC出版局・750円

読むとオオッ、と言いたくなる、通にオススメの本。付録で「バグ・隠れキャラ」が紹介されているが、そこよりも「ゴルフ」「マリオBROS」がおもしろい。バグ探しより高得点を出すことに専念している人は買って損なし。現在の最高作だとおもう。

なかなかこったつくりだ



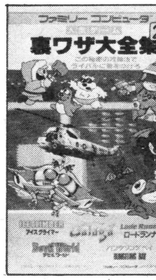
ファミリーコンピュータ
裏ワザ大全集

二見書房・750円

裏ワザシリーズ第1作目なので、人気カセットをあつめているようだ。マッピーのパターンなどはよく考えている。

値段はちょっと高いが、なかなかこったつくりをしている。とくに、ゲームごとに本を分けたのはいいアイデアだ。

裏ワザというより資料集だ



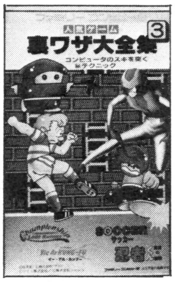
ファミリーコンピュータ
裏ワザ大全集②

二見書房・750円

こりゃ、裏ワザというより、資料集みたいなものだ。デビルワールドでボアボア29コ食ったときにソフトクリーム出現！なんて、ゲーム中に考えてやれないよ。

裏ワザ、㊙、極秘なんて言葉が使われているのでスゴイように見えるけど、内容はイマイチ。

説明不足の裏ワザ紹介も



ファミリーコンピュータ
裏ワザ大全集③

二見書房・750円

それぞれの名人たちが裏ワザをそっと教えるといいつつ、同じ人が登場しているような感じだ。

チャンピオンシップ・ロードランナーに2冊使っているが、説明が不足しているようでむずかしかった。これではなかなか解けないだろう。

完成度は高いが値段も高い



ロードランナーワールド
（少年メディア②）

ハドソン・1980円

こども向けの本にしては、少し値段が高いとおもう。それから小さなこどもは、この本を読んでみて50面全部解こうとおもうだろうか。

エディットは漫画でお父さんといっしょにファミコンやっていたのがおもしろかった。

カセットケースにびっくり



ファミリーコンピュータ
㊙ゲーム攻略テクニック

アスキー・2800円

内容はそれほど悪くはないが、ゼビウスのマップなどはすでに他の本に掲載されているからムダだとおもう。

見かけは厚い本だが、その3分の2はカセットケースで、期待して買った人は、何ダコレ！と言いたくなる。

ソフト1本でよく1冊に



ゲーム必勝法シリーズ①
ゼビウス

ケイブン社・380円

内容的には他の必勝本とそう変わりなく、特別な評価も別にない。結構本が厚いので、たった1本のソフトでよく書いたなあとおもったが、図が大きく、ムダが多いような……。このシリーズは他にも5冊発売されているので、集めればゲームには強くなるだろう。

内容はそれほど濃くない



ゲーム必勝法シリーズ②
エキサイトバイク
アイスクライマー

ケイブン社・380円

内容がじつに単純。エキサイトバイクはテクニックが少々書かれているが、テクニックというより豆知識みたいな感じ。セーブやロードをテクニックとして扱っているのは情けない。

アイスクライマーはよく書かれていて100点。



バンゲリング人には驚いた



ゲーム必勝法シリーズ③
バンゲリングベイ

ケイブン社・380円

ス、スゴイ！ テクニック。判断力などが勝負を決めるゲームだけに解説がくわしい。ストーリーを読んだだけでも、ゲームのたのしさはアップする。バンゲリング人のイラストには驚いたな。

この本は、攻撃の作戦をたてるのにかなり参考になるとおもう。

解き方がくわしくわかる



ゲーム必勝法シリーズ④
チャンピオンシップ
ロードランナー

ケイブン社・380円

前作ロードランナーは簡単にクリアしても、チャンピオンシップで悩んでいる人は多いとおもう。しかし、この本のデータをじっくり読めば、実際実力もつくし、各面の攻略法もわかってくる。金塊やロボットの数もくわしく書かれている。

テク中心だがイマイチ



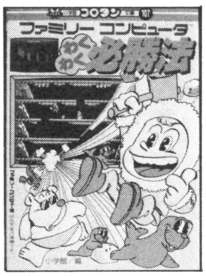
ゲーム必勝法シリーズ⑤
サッカー／ゴルフ
／ベースボール

ケイブン社・380円

テクニック中心に書かれているが、イマイチの感じがする。

必勝法の本は情報源として貴重だし、読んで研究することは必要なことだが、本に書かれたテクニックだけでなく、それを土台にして自分だけの技をつくりあげるのもたのしいだろう。

それほど濃くない必勝法



ファミリーコンピュータ
わくわく必勝法

小学館・480円

最新カセットを多く紹介しているので、かんじんの「必勝法」の内容がうすいとおもう。「必勝法」というからには、古いカセットでも良い記事を書いてほしい。最新カセットの紹介は、いっときすると、情報が遅くて、売れなくなってしまうとおもう。

くわしく紹介しているが…

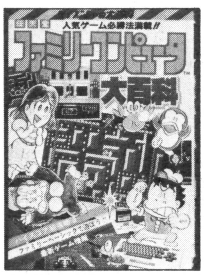


人気ゲーム攻略法シリーズ②
イー・アル・カンフー

永岡書店・350円

ファミリーコンピュータ関係の本のなかではいちばん新しい。このシリーズは他に「けっきょく南極大冒険」「ロードファイター」「ハイパーオリンピック」が出ている。1つのゲームを1冊でとりあげていてくわしいが、ただそれだけがとりえといった気もする。

五目並べがくわしいよ



ファミリーコンピュータ
大百科

ケイブン社・650円

「説明書デラックス版」という感じの本だ。初心者にとっては結構役に立つが、いまさら売れそうにないカセットをおもしろそうに書いているだけ、という気もする。

他の本であまりとりあげていない五目並べの項がくわしいのはいい。

漫画が非常におもしろい



ファミリーコンピュータ
大百科②

ケイブン社・650円

バンゲリングベイについてリアルに書かれている。アイスクライマーの漫画が、ゲームと全然ちがっているのがおもしろい。しかし、写真が見にくいのは残念だ。

いま発売されているファミリーコンピュータ関係の本の中では、漫画が一番おもしろい。

わかりやすいベーシック本



任天堂のファミリーベー
シック入門

徳間書店・880円

一つひとつに大きな見出しがあるので読みやすい。V3を載せているのもいい。文章もわかりやすいが、できれば、むずかしい命令文のCGENやPEEKなどについても書いてほしかった。

ファミリーベーシック関係の本の中ではわかりやすい本の一冊。

熱中できるゲームが多い



ファミリーベーシック
ゲームポシェット①

徳間書店・1980円

カセット付の本だが、それに24本もプログラムを入れているのは驚き。ゲーム内容もよく考えられているし、なかなか熱中する。なにかを集める、というゲームが多いようだが、現在でているベーシック関係の本の中で、一番おもしろいとおもう。

読者の年齢を考えてほしい



ファミリーベーシック
大百科

ケイブン社・650円

最初に出てくる漫画がかなりわざとらしいが、内容はV3も書いてあるので、マル。

内容は小さい子供を相手にしているようだが、アルファベットも読めないような小さい子供たちには無理だろう。読者の年齢をよく考えてほしい。

改造法の勉強によい



ファミコンソフト集
001

誠文堂新光社・880円

徳間書店の「ゲームポシェット」よりレベルは少し低いが、解説が多いので、ゲームがわかりやすく遊べる。プログラムの程度も、他のファミリーベーシックの本にくらべて低いが、そのぶん改造がやりやすいので、その点ではいいんじゃないかな。

1冊にまとめればいいのに



ファミコンベーシック
ホップ

誠文堂新光社・880円

ありふれたファミリーベーシックの本だが、内容がすこしむずかしいので、小学校高学年以上向きだ。

このシリーズはほかに、ステップ、ジャンプとでるようだが、どうせなら1冊にまとめてほしい気がする。

テープが付いてくるが……

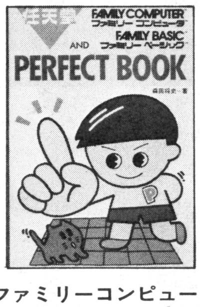


ファミリーコンピュータ
ファミリーベーシックがわかる本（少年メディア①）

ハドソン・1980円

これは、自分のところで出したゲームソフトの紹介の本に、ベーシックのページとテープカセットをつけたものだが、はっきりいって、あまりおもしろくない。買うならこのあと出たロードランナーワールドのほうがいいんではないかな。

ずばり要点が書かれている



ファミリーコンピュータ
ファミリーベーシック
PERFECT BOOK

ナツメ社・980円

個人的にはあまり聞かない出版社名だけど、内容はそんなものに関係なくかなりレベルが高い。

初心者にもわかるように書かれているが、博士が出てきて子供たちに解説するというようなワンパターンものではなく、ずばり要点をのべているのはいい。

厚さのわりに値段が高い



ファミリーベーシックで
遊ぼう

マイクロハウス・980円

本の厚さのわりに980円とは少々高いが、読みやすく、わかりやすい本の一冊だ。

このシリーズは、つぎに書いたGAME GAME 20のほか、今回紹介できなかったが「ファミリーベーシックで歌おう」というユニークな本もある。

テープサービスもしている



ファミリーベーシックで
遊ぼう GAME GAME20

マイクロハウス・1300円

この本は、題名のとおり、ベーシックでつくったゲームが20本のせられている。テープサービスもしているようで、そのぶんありがたいが、値段がたかい。

しかし、内容がおもしろいから、ファミリーベーシックのファンとしてはうれしいだろう。

大人気発売中

ファミリーベーシックの重要参考書！　テクノポリス編集部：編著

任天堂のファミリーベーシック入門

ファミリーベーシック入門を読んだら

キミだけのオリジナルゲームがつくれるよ！

オリジナルゲームをつくったら、

ファミコンマガジンに投稿しようね！

そ〜んなキミは、2重丸！



定価880円

- キャラクタ呼び出し術
- プログラムの作り方
- コントローラでキャラを動かす方法
- キャラクタの動かし方・つかまえ方
- BG-GRAPHICの上手な使い方
- 音楽・計算・エトセトラ
- オリジナル・ゲーム・プログラム10本
- V3で拡張された命令と変更点など

ファミリーベーシックのすべてがわかる！

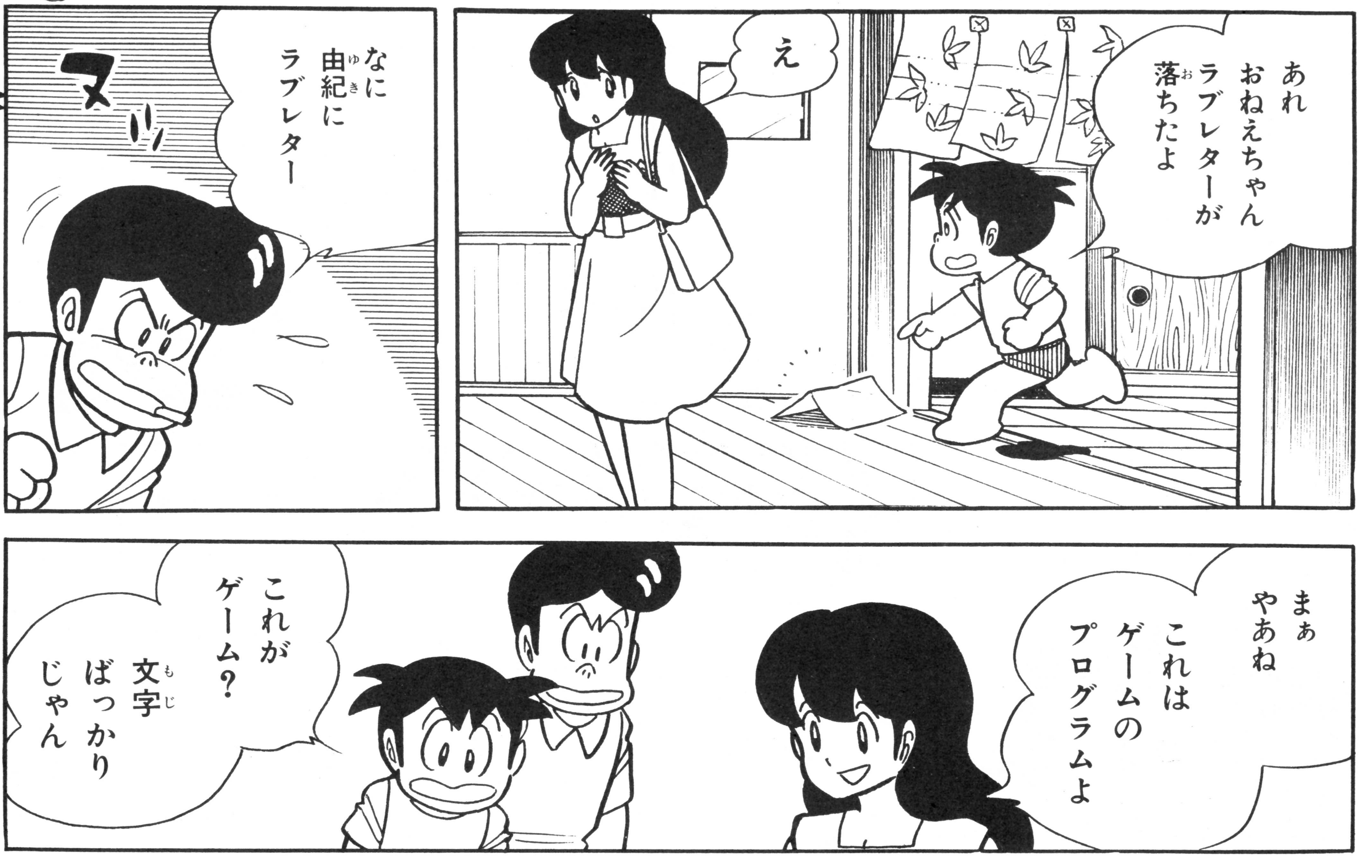
売り切れ店続出
お近くの本屋さんで
買ってね！


まんがで覚えるファミリーベーシック
わかる!
プログラマーたけし
第2回　初めて打ちこんだプログラム
原作 岡林なみへい
まんが 山田ゴロ


たけし なんですか これは!
なにを 怒ってるの ママ
外まで きこえて るわよ
ガミガミガミ
これよ これ!
バサ
たけしが 机の中に ためこんだ 0点の テスト
まあ こんなに たくさん 新記録ね
やったね
0点だって いばってるんじゃ ないわよ! もっと 勉強 しなさい!
あーい
ねえ おねえちゃん あそぼ
まったく あの子ったら だれに 似たんで しょうね
ハクション



（たけし）ファミリーコンピュータ、ファミリーベーシックに興味がある。父親ゆずりの、ちょっとあわてんぼう。小学6年生。




```
10 CLS:SPRITE ON:CGSET,0:LOC
ATE 3,0:PRINT"TIME 200":LOCA
TE17,0:PRINT"SCORE 0":T=200
20 FOR I=0 TO 7
30 DEF MOVE(I)=SPRITE (0,I+1
,1,2,1,0)
40 NEXT
50 HX=RND(24)+1:HY=RND(21)+1
:LOCATE HX,HY:PRINTCHR$(199)
:SX=HX*8+20:SY=HY*8+28
100 K$=INKEY$
110 IF K$=CHR$(32) THEN B=A:
A=(A+1)MOD8:POSITIONA,XPOS(B
),YPOS(B):ERA B:K$=CHR$(0)
120 MOVE A:T=T-1:LOCATE 7,0:
PRINT T;"  ":IF T=0 THEN 500

130 X=XPOS(A):Y=YPOS(A)
140 IF SX>X-1 AND SX<X+17 TH
EN IF SY>Y-1 AND SY<Y+17 THE
N 300
200 IF MOVE(A)=-1 THEN 130
210 GOTO 100
300 PLAY"T105C0GCGCGC":CUTA
310 S=S+10:LOCATE 22,0:PRINT
 S:P=P+5:L=200-P MOD 155:T=L
+1:LOCATE HX-1,HY:PRINT L:PA
USE20:LOCATEHX,HY:PRINT"    "

320 GOTO 50
500 PLAY"T4M1V5Y101C4#D#FA":
PLAY"O2C2O1BO2CO1BO2C"
510 LOCATE 10,11:PRINT "ゲーム
オーバー"
520 LOCATE 5,13:PRINT "リプレイ
ハ ナニカ キーヲオシテネ!";:PAUSE:RUN
```

➡『クルクルマリオ』のプログラム


このプログラムをこのままファミリーベーシックでうちこむと「クルクルマリオ」のゲームになるのよ
どんなゲーム?
まず画面にマリオと旗があらわれる
そのままにしておくとマリオはかってに進んじゃうけどスペースキーを押すとマリオがクルクルまわりだすの
そしていいところでスペースキーをはなせばマリオがその方向に進んで旗にあたれば10点!
こうやって次々と旗をとっていくゲームよ
なんだかんたんじゃん!
でも旗の一本一本に制限時間があって旗をとるたびにだんだん短くなっていくのよ
TIME
よしこのプログラムうちこもう!
あっパパずるいぼくがやる!
あっ
ベ
ひえっ
バカね半分ずつやりなさい

（由紀）コンピュータ会社で働いている。たけしのお姉さん。家では、たけしとお父さんのコンピュータの先生である。20歳。





そうじゃないの
エラーっていうのはプログラムのまちがいをコンピュータが教えてくれてるのよ
へえっ コンピュータのくせにエラそうに
ちょっとぐらいちがったっていいじゃん！
だめ ちょっとのまちがいでもそのプログラムは0点よ
ええっ！また0点ですって！
わっ
ママ おちつきなさい
うう 0点 0点
ああ おどろいた
ドキドキ
0点ヒステリーね
ねえ おねえちゃん どこがまちがってるのさ？
このプログラムどおりだよ
10 CLS:S
ATE 3,0:
TE17,0:P
20 FOR
30 DEF M
,1,2,1,0
40 NEXT
50 HX=RN
:LOCATE
:SX=HX*8
100 K$=I
110 IF K
A=(A+1)M
),YPOS(B
120 MOVE
PRINT T;
もう一度よく見て
数字の「0」とアルファベットの「O」とまちがってるわよ
ゼロは「0」オーは「O」になるのよ
オー
ゼロ

プログラマーたけし

（ゴンベイ）たけしと由紀のお父さん。先天的なコンピュータアレルギーをもつ。しかし、最近はファミコン、ファミマガに夢中





そして
行のおわりでは
必ず
「RETURN」キーを
おすのよ！
つまり
次の行番号の
まえってことだね
それじゃ
全部の行の
おわりで…
よし
今度こそ
できたぞ！
ゲーム
開始！
ザザザザザ
ザ
シーン

(陽子) たけしと由紀のおかあさん。ふだんは、やさしいけれど、たけしの0点の答案を見ると急にこうふんするクセがある。





まったく単純な親子ねえ
ギャハハハッ
ガチャ
おい由紀 このゲーム マリオしか でてこないのか?
プログラムを手直しすればキャラクタがだせるわよ
それがベーシックのいいところなの!
じゃ わしは レディちゃんで やってみたいな!
ぼく ペンペン!
ペッタン
ペッタン
プログラムの「30」行を見て
ここの数字を変えればキャラクタが変わるのよ
「0」はマリオ「1」はレディ……という約束になってるの
30 DEF MOVE (I) =SPRITE
(0, 1, I+1
ここの数字を変える


キャラクタは全部でこれだけあるのよ
この数字に変える
0 1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14 15
でもどうやって変えるんだ？
まず「STOP」キーをおしてゲームをとめるのよ
STOP
BREAK IN 520
OK
あっ「OK」ってでてカーソルがもどってきた！
そしたら「LIST」「RETURN」とうちこむのよ
OK
LIST
カチャ
PLAY
510
オーバー”
520
わあっさっきのプログラムがズラズラとでてきた！
ありゃなおしたい「30」行が上のほうにきえちまった！
なおしたいところが出てきたときに「STOP」キーをおせばよかったのよ
それともなおしたい行番号がわかっているときは「LIST30」「RETURN」とすれば「30」行だけが出てくるのよ
よしなおったぞ
カチャカチャ
「RUN」「RETURN」でレディちゃんがでてくるんぞ！



パ
ッ
ケケケッ
なんでマリオが出てくるの！
ダッ
「RETURN」キーをおさなかったからよ
プログラムをうちこんだりなおしたりしたときは必ず「RETURN」キーをおすのよ
チューッ
やったレディちゃんだぁ！
ぼくペンペンがいい！
レディちゃんでいいの
ペンペン！
パパいいかげんになさい！
ふえい


パパ
キャラクタばかりじゃなくて色も変えられるのよ
なぬ!
レディちゃんの服の色変えたい!
赤いペンペンがいい!
ここを「0~3」の間で変えることができるのよ
いろんな色が出てくるわよ
30DEF MOVE (I) =SPRITE (0, I+1
, 1, 2, 1, 0)
ここの数字を変える
バチッ
おっ変った!
黄色い服のレディちゃん!
ペンペンがいい!
ペンペンにして!
ペンペンー
レディちゃんちゃーん!



おお
ママ
どこへ
行くんだ
わたし
もう
ご近所に
はずかしくって
………
実家へ
かえらせて
もらいます！
ママ
わしが
悪かった
もう
こんな
かっこうは
やめる…
カニー！
ハエー
パパ
たけし、
今日は
ここまで！
へーい
あっ
スイッチを
切るのは
まって！



●プログラムをテープに保存する(セーブ)

①画面に、SAVE〝クルクルマリオ〟とうちこんで、RETURNキーをおさないでおく。〝 〟ではさまれた部分は好きな名前にしていいよ。②カセットテープをデータレコーダ(またはテープレコーダ)にセットして録音状態にする。③ここでRETURNキーをおす。④画面に、WRITING クルクルマリオ と表示されて雑音が鳴りだし、プログラムのセーブがはじまる。OKと表示され音がとまってからデータレコーダをとめること。これで完成。

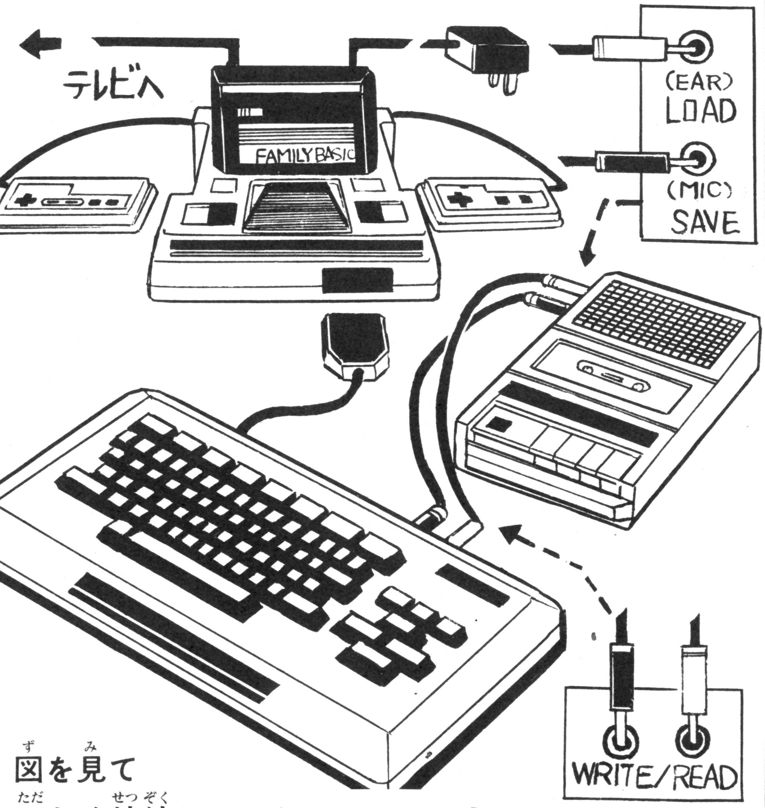
●セーブできたかどうか、確認する(ベリファイ)

①今のテープをセーブするまえのところまで巻きもどしておく。②LOAD?RETURNとうちこむ。③雑音が鳴り、画面に、LOADING クルクルマリオ と表示される。④しばらくして、画面に、OKと表示されたら成功。※もし、このとおりにならなかったら、セーブは失敗。もういちど、接続のしかたなどを確かめてセーブしよう。

●テープのプログラムをファミコンに入れる(ロード)

①プログラムのはいったテープをデータレコーダ(またはテープレコーダ)にセットして、プログラムのはいっているところまで巻きもどしておく。②LOADRETURNとうちこむ。③データレコーダ(テープレコーダ)のLOADボタン(またはPLAYボタン)をおす。④雑音が鳴りはじめ、画面にLOADING クルクルマリオ と出てしばらくして、OKと表示されたら、成功。

※もし、このとおりにならなかったら、もういちど接続を確かめてロードしよう。



図を見て
正しく接続してからはじめよう!


ピーガーピーガー
ひえっ
なんじゃこりゃ雑音だ!
これはコンピュータが文字を音にかえてテープに録音しているときの音よ
はい できあがり!
次からはこのテープをロードしてやればいつでもすぐにゲームができるわよ!
ううむ このテープの中にゲームがはいっているのか!
そうよ
それにしちゃどこにもマリオも旗も見あたらん
さてはセーブに失敗したかな
パパ!

ファミリーベーシック

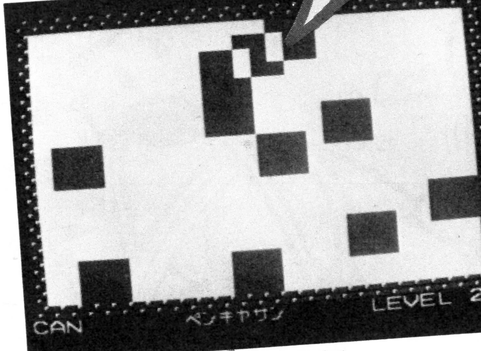
打ちこんでRUN!

カチャカチャ

先月号のプログラムは、もう打ちこんで遊んだかな。ファミリーベーシックでも、なかなかおもしろいゲームを作れることがわかっただろう。自分でもゲームを作りたいとおもっているキミ。実際に打ちこんでみると、ゲーム作りのコツがつかめるよ。

ゲーム自体はとってもかんたんだ。カベをまっ白にぬってしまえばいいのだから。しかし面が進むと、いじのわるいことに、ぬれない面がでてきてむずかしくなるヨ。

ペンキ屋さん

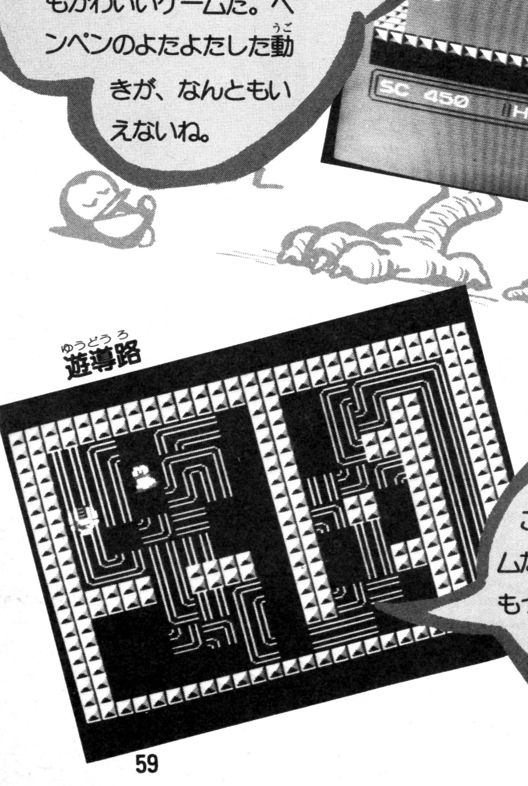


PENPEN IN PANIC



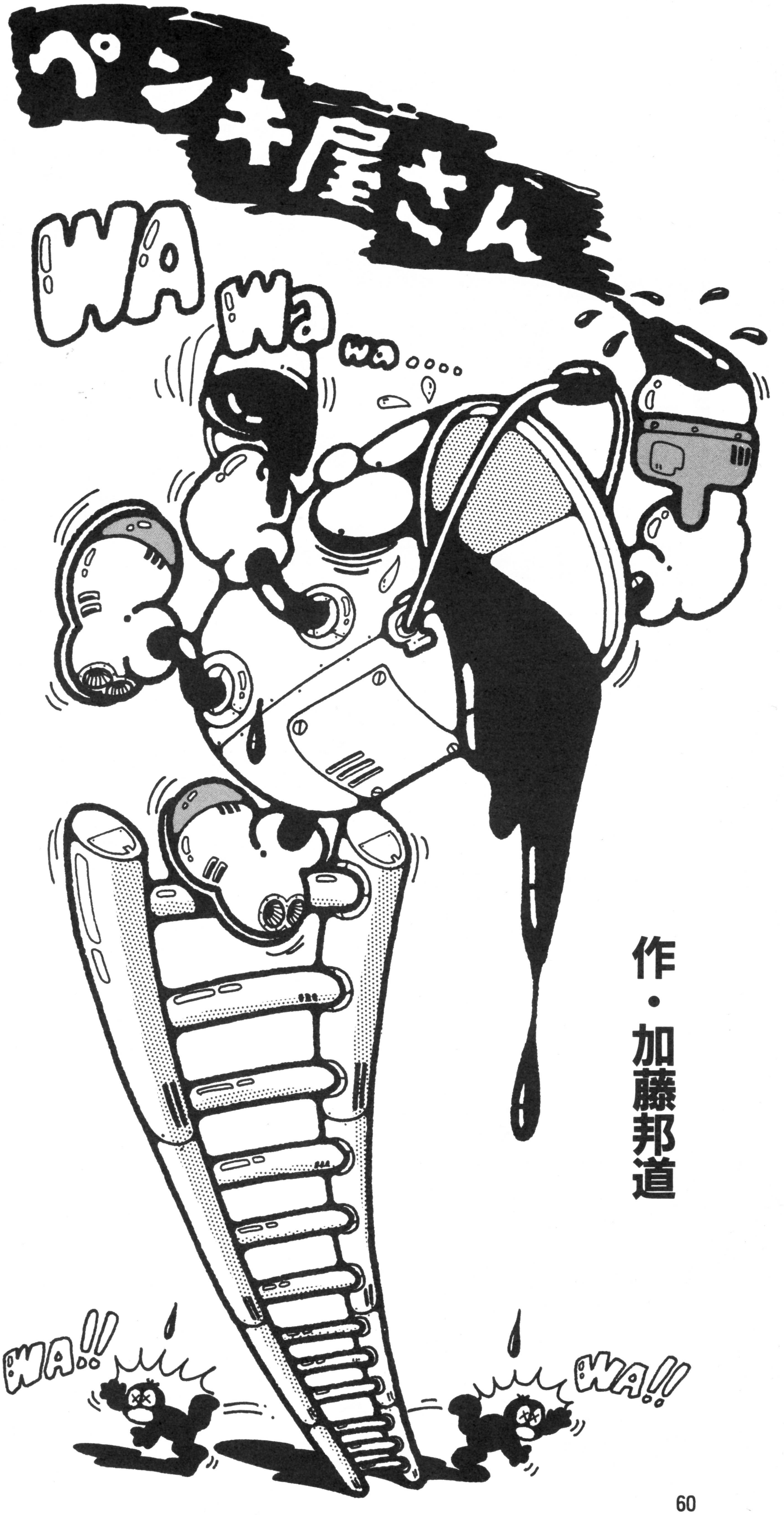
作者は20ン歳のおねえさんだけあって、とってもかわいいゲームだ。ペンペンのよたよたした動きが、なんともいえないね。

遊導路



これはV3用のゲームだ。V3のカセットをもっていない人は残念ながら遊べない。注意してね。むずかしいゲームだよ。

ペンキ屋さん

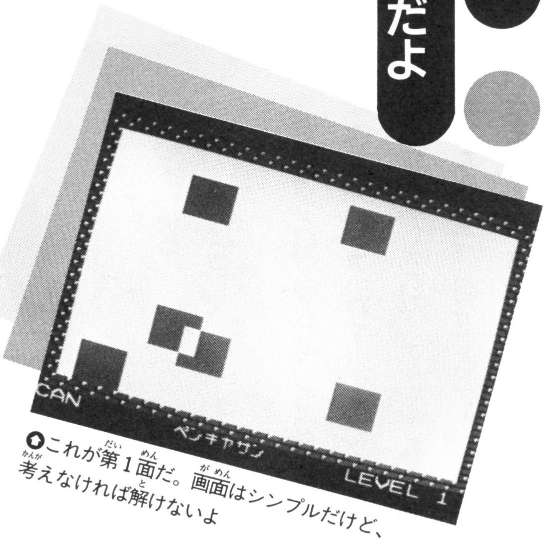


見るのとやるのは大ちがい!!
シンプルだけど熱中できるゲームだよ

このゲームはカンタンに言っちゃうと、たんに壁の赤い部分を白くぬりつぶせばいいんだけど、キミのもっているペンキボールは、赤い部分を白に、白い部分を赤に、一定の範囲をぬりつぶしてしまう。だから、小さなところや長方形にぬられたところは、なるべく赤い部分を集めてからぬるようにしよう。

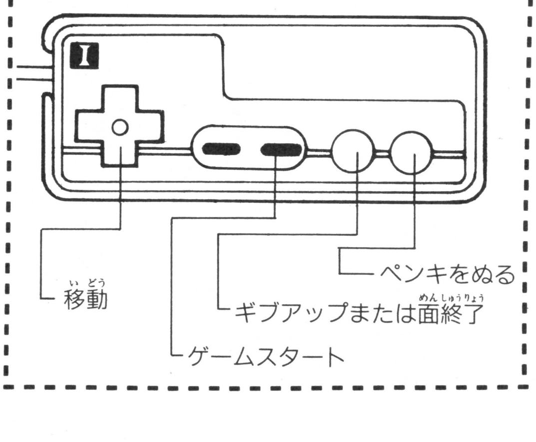
キー操作は十字キーでペンキボールを動かし、Ⓐボタンでペンキをぬる。そして全部ぬり終わったかあるいはギブアップするときに、Ⓑボタン

作・加藤邦道



⬆これが第1面だ。画面はシンプルだけど、考えなければ解けないよ

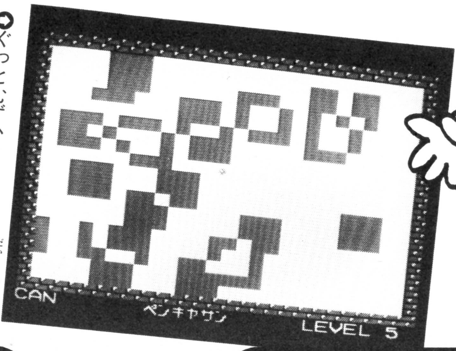
コントローラのつかいかた



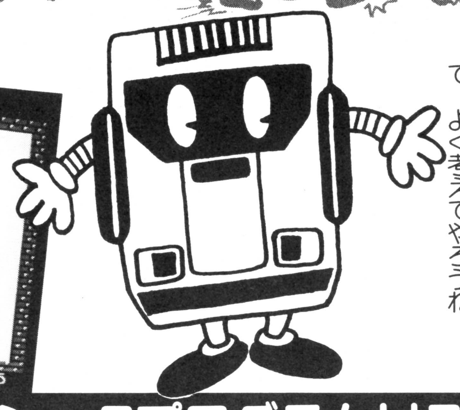


を押す。ペンキボールは全部で3個あるから、2回まではギブアップしてもいいよ。それから、一面でペンキボールのぬれる回数には制限があるから気をつけてね。

このゲームは面がすすむごとにむずかしくなっていって、6面からは、壁の一部にペンキのぬれない部分ができるので、よく考えてやろうね。



◯ぐっとむずかしくなった第5面　うまくペンキでぬりつぶせるかな



ベーシックプログラムリスト

```
10 CGEN2:CGSET1,2:SPRITEON:VIEW
20 PALETB 0,15,44,44,22
30 DEFSPRITE0,(2,0,0,0,0)=CHR$(223)
40 A$=CHR$(253):B$=CHR$(255):C$=CHR$(254):LV=1:N=3
50 GOSUB440:CT=PT+5
60 LOCATE9,21:PRINT"ペンキヤサン":LOCATE0,21:PRINT"CAN"
70 X=13:Y=9:ER=0
80 LOCATE20,21:PRINT"LEVEL";LV
90 S=STICK(0):T=STRIG(0)
100 X=X+(S=2)-(S=1)-(X<2)+(X>25)
110 Y=Y+(S=8)-(S=4)-(Y<2)+(Y>18)
120 IFT=8THENGOSUB340:CT=CT-1:LOCATE4,21:PRINTCT;" "
130 IFT=4ORCT=0THENSPRITE0:GOSUB550:GOTO200
140 SPRITE0,X*8+16,Y*8+24
150 IFS=0THEN180
160 IFS<3THENPLAY"T1O3C1":GOTO180
170 PLAY"T1O3F1"
180 GOTO90
190 '
200 IFER=0THEN290
210 N=N-1:IFN=0THEN240
```

初期設定

10行　画面設定をして、BG画面を表示する。
20行　BGの色をかえる
30行　自分のキャラクタを決める。
40行　最初のレベル、人数とペンキのキャラクタを決める。
50行　画面を作って、ペンキかんの数を決める。
60行　画面下段にタイトルを表示する。
70行　自分の最初の位置を決める。
80行　画面下段に〝LEVEL〟と表示する。

キー入力

90行　キー入力を受けつける。
100行　押されたキーによって、移動するX座標を計算する。移動できるX座標は2～25まで。
110行　押されたキーによって、移動するY座標を計算する。移動できるY座標は2～18まで。
120行　Ⓐボタンが押されたら、ペンキをぬる。ペンキかんは1個へる。
130行　Ⓑボタンを押すか、ペンキかんがなくなったら、自分を画面から消し、200行へ飛ぶ。

移動

140行　自分を移動後、画面に表示する。
150～170行　上下と左右でちがった移動音をだす。キーが押されてなければ音はでない。
180行　キー入力の先頭へもどる。

変数リスト

A$，B$：ペイントパターン
C$：色のぬれないパターン
LV：レベル
N：のこりの人数
X，Y：自分の座標
ER：終了チェック用
S，T：キー入力用
CT：のこりのペンキ数
PT：ペンキをこぼした部分数
KC：色のぬれない部分数




```
220 BEEP:LOCATE11,10:PRINT"M
ISS!":PAUSE100
230 VIEW:GOTO50
240 LOCATE9,9:PRINT"GAME OVE
R!"
250 PLAY"T5M0V15O3A1RE0RERF3
ER#G1RA3"
260 LOCATE9,11:PRINT"TRY AGA
IN?"
270 IFSTRIG(0)<>1THEN270
280 RUN
290 PLAY"T4M1Y2O3A2A1A1A4B2A
2B2A2A1AA1A4"
300 LOCATE9,9:PRINT"CLEAR!"
310 LOCATE5,11:PRINT"TRY NEX
T STAGE":PAUSE100
320 LV=LV+1:VIEW:GOTO50
330 '
340 FORI=-1TO1
350 FORJ=-1TO1
360 L=X+I:M=Y+J
370 Z$=SCR$(L,M)
380 IFZ$=C$THEN410
390 IFZ$=A$THENLOCATEL,M:PRI
NTB$:GOTO410
400 IFZ$=B$THENLOCATEL,M:PRI
NTA$
410 NEXT:NEXT
420 RETURN
430 '
440 PT=LV*5
450 IFLV>5THENGOSUB500
460 FORQ=0TOPT:X=RND(24)+2:Y
=RND(17)+2
470 GOSUB340:NEXT
480 RETURN
490 '
500 KC=(LV-3)*2
510 SWAPB$,C$
520 FORQ=0TOKC:X=RND(24)+2:Y
=RND(17)+2:GOSUB340:NEXT
530 SWAPB$,C$:RETURN
```

ゲームオーバー

２００行　１面をクリアしたら２９０行へ飛ぶ。

２１０行　面をクリアできなかったとき、人数を１人へらす。人数が０になったら２４０行へ飛ぶ。

２２０行　ピーッという音とともに“ＭＩＳＳ”表示をする。

２３０行　ＢＧ画面を表示し、もういちどやり直す。

２４０行　画面中央にゲームオーバーの表示をする。

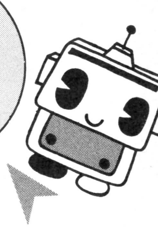
２５０行　ゲームオーバーの音楽をならす。

２６０～２８０行　リプレイの入力待ち。スタートボタンが押されるまで、ここで待つ。

２９０行　１面クリアの音楽をならす。

３００～３１０行　１面クリアの表示をする。

３２０行　レベルを１段上げて、つぎの面を開始する。



ペンキぬり

３４０～３５０行　いちどにペンキのぬれる範囲が自分のまわり３×３のキャラクタ範囲なので、その範囲内を調べるためのＦＯＲ文。ＩがＸ方向、ＪがＹ方向に対応する。

３６０～３７０行　その座標にペンキがぬってあるかどうか調る。

３８０行　３７０行で調べた部分がペンキのぬれない部分だったら、４１０行へ飛ぶ。

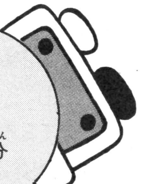
３９０行　そこに白ペンキがぬってあったら、赤ペンキをぬる。

４００行　そこに赤ペンキがぬってあったら、白ペンキをぬる。

４１０行　３４０行、３５０行のＦＯＲ文と対になっているＮＥＸＴ。

４２０行　キー入力にもどる。





画面作成

４４０行　画面にぬるペンキの数を計算する。

４５０行　レベルが６以上なら、ペンキのぬれない部分をつくる。

４６０～４７０行　画面の任意の位置にペンキをぬる。

４８０行　キー入力にもどる。

４９０行　ＲＥＭ文。ここからぬれない部分を作るルーチンだ。

５００行　ぬれない部分をいくつにするか計算する。

５１０行　Ｂ＄とＣ＄を入れかえる。

５２０行　画面の任意の位置に、ぬれない部分をつくる。

５３０行　Ｂ＄とＣ＄をもとにもどし、キー入力にもどる。



おしまい ペンキ屋さん




```
540
550 FORI=2TO26
560 FORJ=2TO19
570 IFSCR$(I,J)=B$THENER=1
580 NEXT:NEXT:RETURN
```

終了判定

550〜560行　画面全部（X座標の2〜26、Y座標の2〜19）を調べる。

570行　もしぬりのこし（赤ペンキの部分）があったら、ぬりのこしフラグ（ER）を1にする。

580行　550〜560行のFOR文と対になっているNEXT。全画面チェック終了後、キー入力にもどる。

こんなときどうする

```
30 DEFSPRITE0,(2,0,0,0,0)=CHR$(223)
```

ペンキ屋のかたちを変える……30行のCHR$（223）をCHR$(222)にする。

```
40 A$=CHR$(253):B$=CHR$(255):C$=CHR$(254):LV=1:N=3
```

すきなレベルを選ぶ……40行のLVの値を変える。

ペンキ屋の人数を増やす……40行のNの値を増やす。

```
50 GOSUB440:CT=PT+5
```

ペンキかんを増やす……50行のCTの＋5を増やす。

```
120 IFT=8THENGOSUB340:CT=CT-1:LOCATE4,21:PRINTCT;" "
```

ペンキかんを無限にする……120行のCT=CT－1をとってしまう。

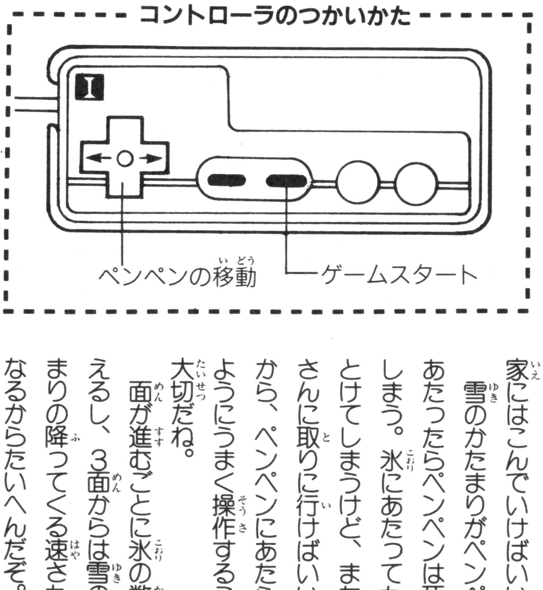
BGグラフィックデータ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30
1	F30	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	F30
2	F30	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	F30
3	F30	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	F30
4	F30	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	F30
5	F30	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	F30
6	F30	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	F30
7	F30	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	F30
8	F30	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	F30
9	F30	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	F30
10	F30	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	F30
11	F30	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	F30
12	F30	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	F30
13	F30	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	F30
14	F30	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	F30
15	F30	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	F30
16	F30	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	F30
17	F30	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	F30
18	F30	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	F30
19	F30	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	F30
20	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30



大きな雪のかたまりが降る中で ペンペンはうまく氷をはこべるかな?

作・松浦優貴子



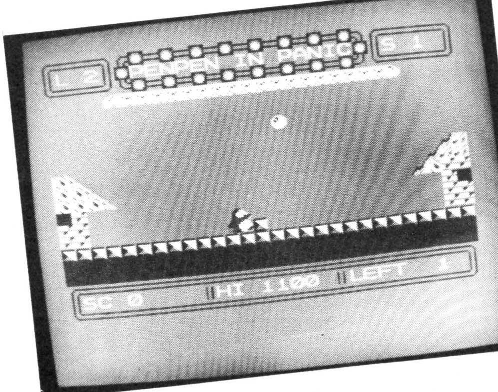
寒い寒い南極にペンペンというとても良い子が住んでいたんだ。

ある日、ペンペンは、氷屋さんに氷を買いに行かなければならなくなってしまった。しかし、外は、大きな雪のかたまりが降っているぞ。さあ、ペンペンをうまく操作して氷を買ってきてくれ。

画面の左側の家が氷屋さんで、右側の家がペンペンの家だ。ペンペンが氷屋さんの中に入ると外に氷が出てくるから、それを押してペンペンの家にはこんでいけばいいんだ。

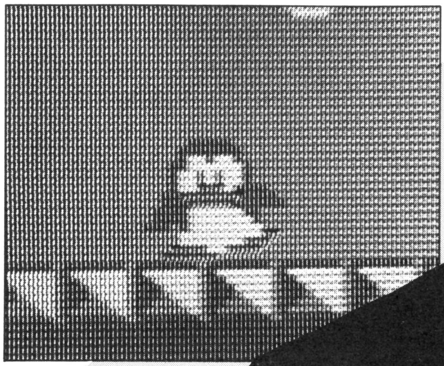
雪のかたまりがペンペンにあたったらペンペンは死んでしまう。氷にあたっても氷はとけてしまうけど、また氷屋さんに取りに行けばいい。だから、ペンペンにあたらないようにうまく操作することが大切だね。

面が進むごとに氷の数もふえるし、3面からは雪のかたまりの降ってくる速さも速くなるからたいへんだぞ。

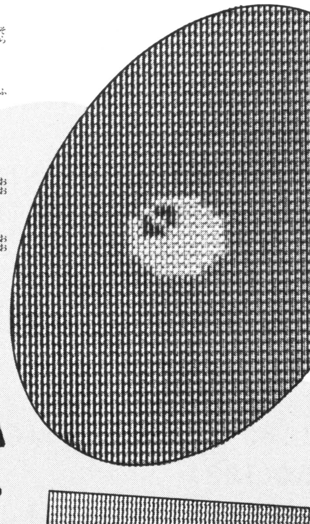


これがゲームの舞台。ペンペンは左から右へとひたすら氷をはこぶ

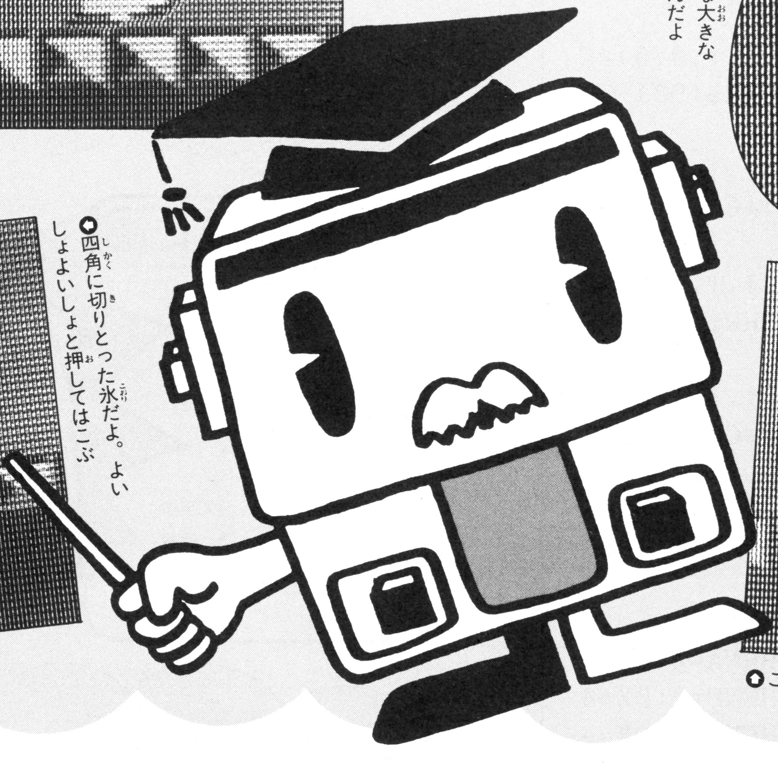


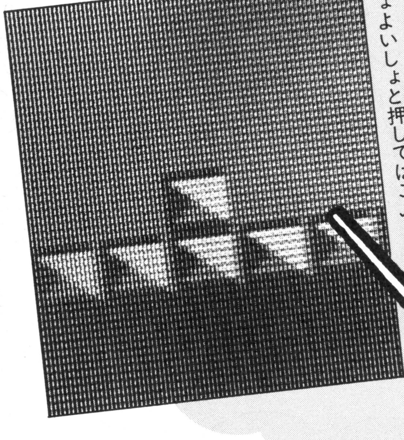


●ボク、ペンペン。降ってくる雪玉はこわいけど、氷をはこばなくっちゃ

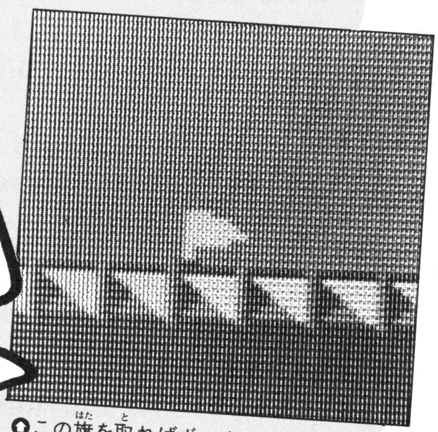


●空から降ってくる大きな大きな雪玉だ。当たればたいへんだよ





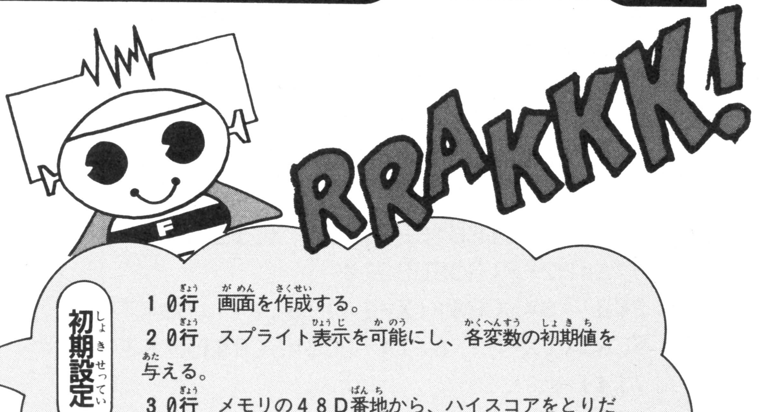
●四角に切りとった氷だよ。よいしょよいしょと押してはこぶ



●この旗を取ればボーナスがもらえるよ

ベーシックプログラムリスト

```
10 CGSET1,2:PALETB 0,33,48,1
7,32:VIEW
20 SPRITEON:L=2:S=1:R=1:LE=1
:X=210:Q=0
30 HI=PEEK(&H48D)*256+PEEK(&
H48E)
40 PLAY"T5Y2M1V10:T5Y0M1V7:T
5M1"
50 PLAY"O3G5E3G3:O2E5C3E3:O1
E5C5"
60 PLAY"A5F3A3:F5C3F3:F5C5":
PLAY"R5B5O4C4C1:R5G5E4E1:G5G
5C5C5"
70 VIEW:IF HI<SC THEN HI=SC
```



初期設定

10行　画面を作成する。
20行　スプライト表示を可能にし、各変数の初期値を与える。
30行　メモリの48D番地から、ハイスコアをとりだす。
40～60行　オープニング音楽を演奏する。
70行　スコアがハイスコアを超えたかどうか調べる。




```
80 X1=RND(20)+4:Y1=4:X2=3:Y2
=14
90 LOCATE2,1:PRINTL:LOCATE24
,1:PRINTS
100 LOCATE3,19:PRINTSC:LOCAT
E12,19:PRINTHI:LOCATE24,19:P
RINTLE
110 DEFSPRITE0,(0,1,1,0,0)=C
HR$(96)+CHR$(97)+CHR$(98)+CH
R$(99)
120 DEFSPRITE1,(0,1,1,0,0)=C
HR$(100)+CHR$(101)+CHR$(102)
+CHR$(103)
130 DEFSPRITE2,(0,1,1,1,0)=C
HR$(97)+CHR$(96)+CHR$(99)+CH
R$(98)
140 DEFSPRITE3,(0,1,1,1,0)=C
HR$(101)+CHR$(100)+CHR$(103)
+CHR$(102)
150 DEFSPRITE4,(0,1,1,0,0)=C
HR$(104)+CHR$(105)+CHR$(106)
+CHR$(107)
160 A=0:B=1:P1=0:P2=1
170 IFSTICK(0)=0THENA=4:DX=0
180 IFSTICK(0)=1THENP=2:DX=4
190 IFSTICK(0)=2THENP=0:DX=-
4
200 X=X+DX
210 IFX<=17THENX=17:X2=3:LOC
ATEX2,Y2:PRINTCHR$(192)
220 IFX>=210THENX=210
230 IFX2=26THENGOSUB510
240 IFS MOD3=0ANDQ=0THENGOSU
B450
250 SPRITEB:SPRITEA,X,127:B=
A:A=P2+P:GOSUB310
260 A$=SCR$((X-14)/8,14):B$=
SCR$((X-6)/8,14):C$=SCR$(X/8
,14)
270 IFASC(A$)=207ORASC(B$)=2
07THEN360
280 IFASC(B$)=199THENGOSUB46
0
```

初期設定(つづき)

８０行　各変数に初期値を与える。

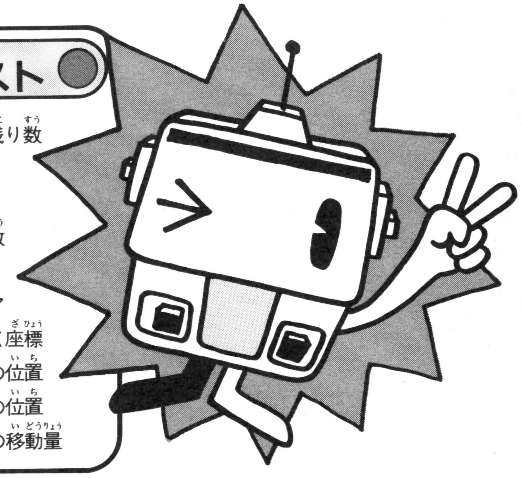
９０行　画面上段にペンペンの残り数と面数を表示する。

１００行　画面下段にスコア、ハイスコア、氷の残り数を表示する。

１１０～１５０行　スプライトの０～４にペンペンのそれぞれの動作を定める。スプライト０から順に左歩１、左歩２、右歩１、右歩２、正面となる。

変数リスト

Ｌ：ペンペンの残り数
Ｓ：面の数
Ｒ：雪の移動量
ＬＥ：氷の残り数
ＳＣ：スコア
ＨＩ：ハイスコア
Ｘ：ペンペンのＸ座標
Ｘ１，Ｙ１：雪の位置
Ｘ２，Ｙ２：氷の位置
ＤＸ：ペンペンの移動量



キー入力

１６０行　各変数の初期値を与える。

１７０行　キーが押されていないときの処理。

１８０行　右方向のキーが押されたときの処理。

１９０行　左方向のキーが押されたときの処理。

２００行　ペンペンの移動するＸ座標を計算する。

２１０行　ペンペンが氷屋さんに着いたら、氷を画面に出す。

２２０行　ペンペンが家を通り過ぎないための処理。

２３０行　氷を家までもってきたかどうかの判断。

２４０行　３の倍数の面かどうかの判断。

２５０行　ペンペンを表示し、そのあと雪玉を表示するサブルーチンに飛ぶ。

衝突!

２６０行　ペンペンのまわりに何があるか調べる。

２７０行　ペンペンと雪玉の衝突判断をする。

２８０行　ペンペンと旗の衝突判断をする。




```
290 IFASC(C$)=192THENGOSUB49
0
300 SWAPP1,P2:GOTO170
310 IFY1<=14THENLOCATEX1,Y1:
PRINT" ":Y1=Y1+R
320 IFY1>=15THENX1=RND(20)+4
:Y1=4
330 LOCATEX1,Y1:PRINTCHR$(20
7)
340 IFS>2THENR=2
350 RETURN
360 PLAY"T1O1E1G1O2C1":L=L-1
:PAUSE100:X=210
370 IFL<0THEN390
380 GOTO70
390 LOCATE12,7:PRINT"END"
400 PLAY"T2O4C5O3B3A3:T2O3C5
D3E3"
410 PLAY"G3F3E3D3R5C5:F3G3A3
B3R5O4C5"
420 POKE&H48D,HI/256,HI MOD
256
430 IFSTRIG(0)=1THENRUN
440 GOTO430
450 X3=RND(20)+4:LOCATEX3,14
:PRINTCHR$(199):Q=1:RETURN
460 PLAY"T2O5G3E3"
470 LOCATEX3,14:PRINT" ":L=L
+1:LOCATE2,1:PRINTL
480 SC=SC+200:LOCATE3,19:PRI
NTSC:RETURN
490 LOCATEX2,Y2:PRINT" ":X2=
X2+1
500 LOCATEX2,Y2:PRINTCHR$(19
2):RETURN
510 PLAY"T1O3E1G1O4C1"
520 SC=SC+50:LOCATE3,19:PRIN
TSC
530 LOCATE26,14:PRINTCHR$(19
5):X2=3:LE=LE-1:X=198
540 IFLE=0THENGOSUB560
550 GOTO70
```

衝突！(つづき)

２９０行　ペンペンと氷の衝突判断をする。

３００行　Ｐ１とＰ２の値を入れかえて、１７０行にもどる。

３１０行　雪玉が地面につかなかったら、いったん雪玉を消す。

３２０行　雪玉が地面についたら、つぎの雪玉の出る場所を決める。

３３０行　雪玉を表示する。

３４０行　３面以降は雪玉の落ちる速さを２にする。

３５０行　メインルーチンにもどる。

３６０行　ペンペンが雪玉にぶつかったときの処理。衝突音をならし、人数をひとりへらして、ペンペンを家の前に移動する。

３７０行　残りの人数が０になったら、３９０行へ飛ぶ。

３８０行　メインルーチンの先頭にもどる。

ゲームオーバー

３９０行　画面中央に“ＥＮＤ”表示する。

４００〜４１０行　ゲームオーバーしたとき音楽を演奏する。

４２０行　ハイスコアをメモリの４８Ｄ番地に記憶しておく。

４３０〜４４０行　リプレイの入力待ち。スタートボタンが押されるまで、ここで待つ。

旗

４５０行　旗を表示する。

４６０行　旗をとったときの音をならす。

４７０行　旗を消し、残りの人数をひとりふやす。

４８０行　スコアにボーナス点２００点を加え、表示する。その後、メインルーチンにもどる。

氷

４９０〜５００行　氷を１つ前に進めて表示する。

５１０行　氷が家についたときの音をだす。

５２０行　スコアに５０点を加え、表示する。

５３０行　カベを表示し、氷の残り数を１つへらす。

５４０行　規定の数だけ氷をはこんだかどうかの判断。はこんだら、５６０行に飛ぶ。

５５０行　メインルーチンの先頭にもどる。




```
560 PAUSE50:LOCATE11,6:PRINT
"CLEAR!":SC=SC+S*100:S=S+1:L
E=S:X=210
570 PLAY"T304G3:T303E3:T302C
3"
580 PLAY"G1G1G105C9:E1E1E1G9
:C1C1C1E9":RETURN
```

面のクリア

560行　画面中央に面クリア表示し、スコアにボーナス点を加え、面数を１ふやす。

570～580行　面クリアしたときの音楽を演奏する。

こんなときどうする

```
20 SPRITEON:L=2:S=1:R=1:LE=1
:X=210:Q=0
```
← **ペンペンを増やす**……20行のLの値を増やす。

```
340 IFS>2THENR=2
```
← **雪玉の落ちる速さをかえる**……340行のRを3～5にすると、3面目から速くなる。

```
POKE &H48D,0,0
```
← **ハイスコアを0にする**……左の命令を打ちこんでリターンキーを押す。

BGグラフィックデータ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	I60	J30	J30	J30	I70	I60	D40	J30	D40	J30	D40	J30	D40	J30	D40	J30	D40	J30	D40	J30	D40	I70	I60	J30	J30	J30	J30	I70
1	J20	L			J20	D40	P	E	N	P	E	N		I	N		P	A	N	I	C	D40	J20	S				J20
2	J00	J30	J30	J30	J10	J00	D40	J30	D40	J30	D40	J30	D40	J30	D40	J30	D40	J30	D40	J30	D40	J10	J00	J30	J30	J30	J30	J10
3					I00	I10	I10	I10	I10	I10	I10	I10	I10	I10	I10	I10	I10	I10	I10	I10	I10	I10	I10	I20				
4																												
5																												
6																												
7																												
8																												
9	G30	G10																									G00	G20
10	G30	G30	G10																							G00	G20	G20
11	G30	G30	G30	G10																					G00	G30	F30	F30
12	M60	F30																									F30	M60
13	F30	F30																									F30	F30
14	F30	F30																									F30	F30
15	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00
16	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
17	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
18	I60	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	I70
19	J20	S	C							J20	H	I							J20	L	E	F	T					J20
20	J00	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J10



遊導路

作・丸山裕之

ファミリーベーシックを使って、リアルタイムパズルゲームができた!!

このゲームは、ロードランナーに代表されるリアルタイムパズルゲームだ。

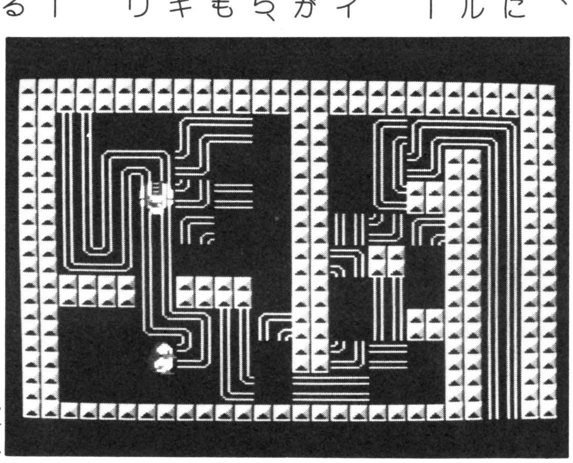
今、リアルタイムパズルゲームがはやっているから、そういう意味でもこのゲームは、キミたちにピッタリだと思うんだ。

ロードランナーばかりやっているキミも、こんなゲームはおもしろいと思うよ。

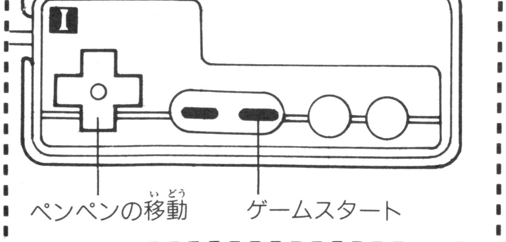
また、リアルタイムパズルゲームははじめてのキミも、これでリアルタイムパズルゲームのファンになるんじゃないかな。

それでは、ゲームの遊び方を説明するね。

バラバラになっている線路をうまく動かしてスターキラーを左上のスタート地点から右下の出口へ導いてスターキ



✪ペンペンの操作でスターキラーはうまく遊導路をとおりぬけられるか?





ラーを脱出させてやればいいというわけだ。
このように書くと、かんたんそうだけど、線路を出口までつなげるだけでも大変なのに、その上、スターキラーが来るまでに道をつくらなければならないから、めちゃくちゃむずかしいんだ。数回でこのゲームがクリアできたら、君は異常だよ。それほどこのゲームは、むずかしいんだ。最初は、スターキラーの速さを遅くしてやってみよう。

さて、実際に線路を動かす場合だけど、少しややっこしいので説明しておくね。

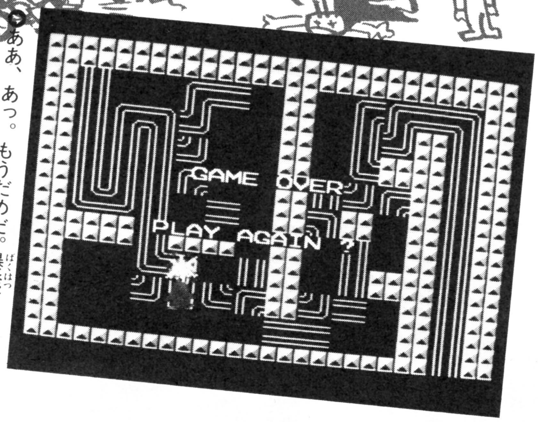
つぎにペンペンを動かしたい場所に線路があったら、ペンペンを動かすと、その線路とペンペンがいれかわるんだ。たとえば、ペンペンの右側に横向きの、まっすぐの線路があるとするよ。そのとき、ペンペンを右に動かすと、線路が左に一つ動くというわけなんだ。

線路は、よく考えて動かさないともとにもどすのがたいへんだからね。

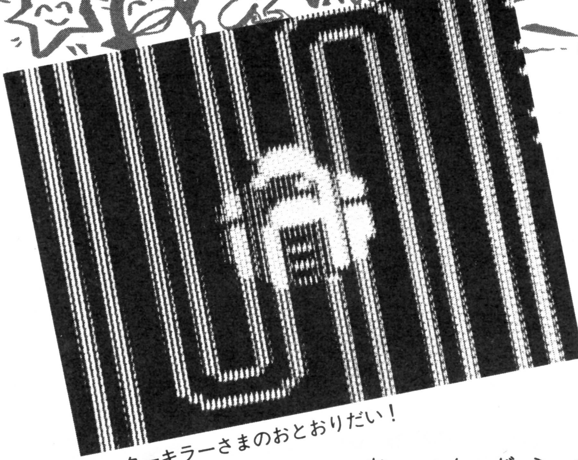
結局、このゲームで一番むずかしいのは、線路がペンペンの動きと逆のむきに動いてしまうということだね。これは、なれるしかないので、何度もやってみて、はやくこの感覚を身につけるようにがんばろう。

こんなふうにこのゲームは、むずかしいんだけど、一度とおった線路は、また使えるので、そうすると使える線路の種類がふえるからラクになるよ。どうしてもゆっくり考えたいなら、線路が輪になるようにつなげてやればいいんだ。

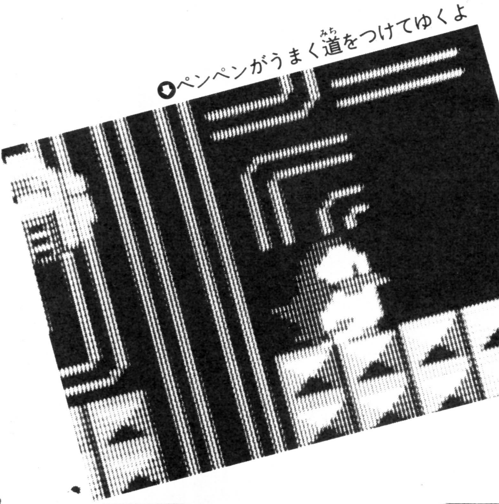
とにかく、このゲームはおもしろいんだけど、リストが長いのでファミリーベーシックのV3でないとできないんだ。V2しかない人はがまんしてね。



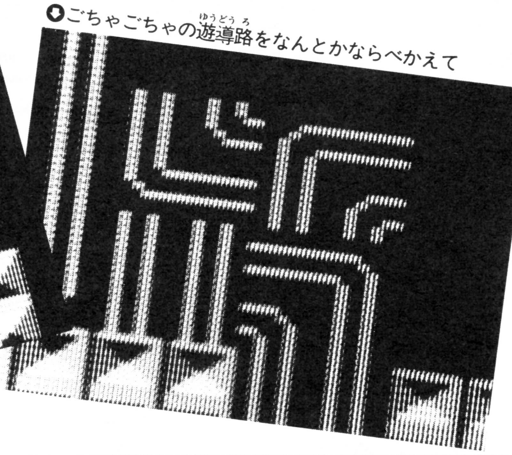
ああ、あっ。もうだめだ。爆発だ



スターキラーさまのおとおりだい！



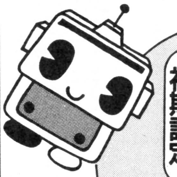
ペンペンがうまく道をつけてゆくよ



ごちゃごちゃの遊導路をなんとかならべかえて

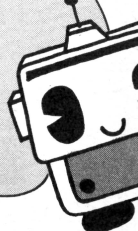
ベーシックプログラムリスト

```
100 CLS:CGSET 1,1:CGEN 2:SPR
ITE ON
110 PLAY"T1"
120 LOCATE 3,10:PRINT"WAIT A
 MOMENT PLEASE."
130 GOSUB 650
140 VIEW
150 KX=1:KY=1:KM=5
160 MX=2:MY=1
```



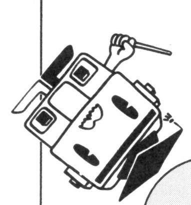
初期設定

100行　画面をクリアして画面を作り、スプライト表示を可能にする。
110〜120行　音を鳴らし、メッセージを出す。
130行　データ設定のサブルーチンをよぶ。
140行　背景を読みこむ。
150行　スターキラーのはじめのX座標、Y座標と移動方向を決める。
160行　ペンペンの座標を決める。
170〜190行　ペンペンの動作、位置を決め動かす。






```
170 DEF MOVE(0)=SPRITE(4,0,2,8,0,0)
180 POSITION 0,MX*16+16,MY*16+24
190 MOVE 0
200 V1=VX(KM):V2=VY(KM)
210 DEF MOVE(1)=SPRITE(8,KM,7,8,0,0)
220 POSITION 1,KX*16+16,KY*16+24
230 MOVE 1
240 S=STICK(0):MM=0
250 IF S=1 THEN MM=3
260 IF S=2 THEN MM=7
270 IF S=4 THEN MM=5
280 IF S=8 THEN MM=1
290 IF MM=0 THEN 410
300 PLAY"G0"
310 IF A(MX+VX(MM),MY+VY(MM))>=7 THEN 410
320 DEF MOVE(0)=SPRITE(4,MM,2,8,0,0)
330 POSITION 0,MX*16+16,MY*16+24
340 MOVE 0
350 MX=MX+VX(MM):MY=MY+VY(MM)
360 IF (MX=KX+V1 AND MY=KY+V2) OR (MX=KX AND MY=KY) THEN 570
370 SWAP A(MX,MY),A(MX-VX(MM),MY-VY(MM))
380 X=MX:Y=MY:GOSUB 520
390 X=MX-VX(MM):Y=MY-VY(MM):GOSUB 520
400 IF MOVE(0)=-1 THEN 400
410 IF MOVE(1)=-1 THEN PLAY"G0":GOTO 240
420 KX=KX+V1:KY=KY+V2
430 IF KX=MX AND KY=MY THEN 570
440 IF KM=1 THEN KM=M1(A(KX,KY)):GOTO 480
```



スターキラー（つづき）

２００行　スターキラーのＸ方向、Ｙ方向の移動量を決める。

２１０行　スターキラーの動作を決める

２２０行　スターキラーのスタート位置を決める。

２３０行　スターキラーを動かす。

キー入力

２４０行　コントローラⒶの十字ボタンの値を読み、ペンペンの移動方向の変数の値を０（停止）にする。

２５０〜２８０行　コントローラⒶの十字ボタンの押された方向に、ペンペンの移動方向の変数を決める。

２９０行　ペンペンが止っているなら４１０へ飛ぶ。

３００行　音を鳴らす。

ペンペンと線路の移動

３１０行　ペンペンが壁か出口に進もうとしたら４１０行へ飛ぶ。

３２０行　ＭＯＶＥの０番に正面を向いた形のペンペンを決める。

３３０〜３４０行　ペンペンのスタート位置を決め、動かす。

３５０行　ペンペンのＸ座標、Ｙ座標を求める。

３６０行　ペンペンとスターキラーがぶつかったら５７０行へ飛ぶ。

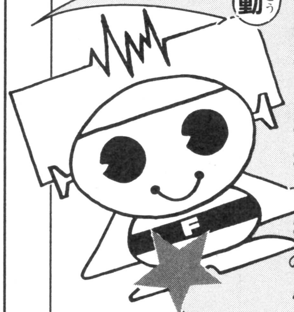
３７０行　地図の２つの場所の値を入れかえる。

３８０行　Ｘ、Ｙにペンペンのｘ座標、Ｙ座標を代入して、線路の表示のサブルーチンに飛ぶ。

３９０行　Ｘ、Ｙに線路が動いた座標を代入して、線路の表示のサブルーチンに飛ぶ。

４００行　もしペンペンが動いているならば、４１０行へ飛ぶ。

４１０行　スターキラーが動いているなら音を鳴らし、２４０行へ飛ぶ。



移動

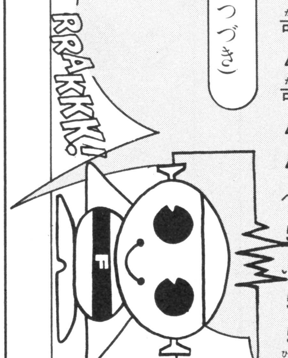
４２０行　スターキラーのＸ、Ｙ座標に移動距離をたす。

４３０行　もしペンペンとスターキラーがぶつかったら、５７０行へ飛ぶ。

４４０行　スターキラーが上向きなら、上の線路の移動可能な方向をスターキラーの向きとする。




```
450 IF KM=3 THEN KM=M2(A(KX,
KY)):GOTO 480
460 IF KM=5 THEN KM=M3(A(KX,
KY)):GOTO 480
470 IF KM=7 THEN KM=M4(A(KX,
KY)):GOTO 480
480 IF KM=0 THEN 570
490 IF A(KX+VX(KM),KY+VY(KM)
)=7 THEN GOTO 570
500 IF A(KX+VX(KM),KY+VY(KM)
)=8 THEN GOTO 630
510 GOTO 200
520 LOCATE X*2,Y*2
530 PRINT C1$(A(X,Y))
540 LOCATE X*2,Y*2+1
550 PRINT C2$(A(X,Y))
560 RETURN
570 DEF SPRITE 0,(0,1,0,0,0)
=CHR$(180)+CHR$(181)+CHR$(18
2)+CHR$(183)
580 ERA 1:SPRITE 0,KX*16+16,
KY*16+24
590 LOCATE 9,8:PRINT"GAME OV
ER"
600 LOCATE 7,12:PRINT"PLAY A
GAIN ?"
610 IF STRIG(0)<>1 THEN 610
620 RUN
630 LOCATE 7,8:PRINT"WONDERF
UL!!!"
640 GOTO 600
650 DIM VX(8),VY(8),M1(7),M2
(7),M3(7),M4(7),A(13,10),C1$
(7),C2$(7)
660 FOR I=0 TO 7
670 READ Q1,Q2:C1$(I)=CHR$(Q
1)+CHR$(Q2)
680 READ Q1,Q2:C2$(I)=CHR$(Q
1)+CHR$(Q2)
690 READ M1(I),M2(I),M3(I),M
4(I)
700 NEXT
710 FOR I=0 TO 10
```

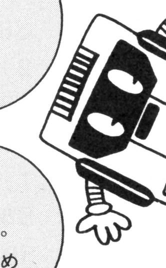


移動(つづき)

450行　スターキラーが右向きなら、右の線路の移動可能方向をスターキラーの向きとする。
460行　スターキラーが下向きなら、下の線路の移動可能方向をスターキラーの向きとする。
470行　スターキラーが左向きなら、左の線路の移動可能方向をスターキラーの向きとする。
480行　スターキラーが停止したら、570行へ飛ぶ。
490行　スターキラーが壁にぶつかったら、570行へ飛ぶ。
500行　スターキラーが出口にいたら、630行へ飛ぶ。
510行　200行へ飛ぶ。
520〜560行　線路表示のサブルーチン。地図の座標を画面の座標にして、線路を表示する。

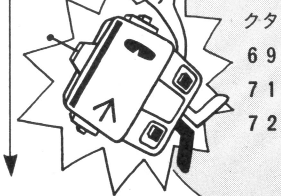
ゲームオーバー

570行　スプライトの0番を爆発のキャラクタにする。
580行　スターキラーを消して、その場所に爆発を表示する。
590行　座標（9，8）にゲームオーバーの表示をする。
600行　座標（7，12）にもう1度ゲームをやるかどうかの表示をする。
610行　スタートボタンが押されるまで、この行を繰りかえす。
620行　ゲームをはじめる。
630行　座標（7，8）に〝WONDERFUL!!!〟と表示する。
640行　600行に飛ぶ。



データ設定

650行　データを格納するための配列の形を決める。VX( )，VY( )は、スターキラーの移動方向のための配列。M1( )，M2( )，M3( )，M4( )は、スターキラーがつぎに移動する線路の形を調べるための配列。C1$( )，C2$( )は、線路のキャラクタに関する配列。
660行　700行までを8回繰りかえす。
670〜680行　線路のデータを読み、線路のキャラクタを作る。
690行　スターキラーの移動方向用のデータを読む。
710行　750行までを11回繰りかえす。
720行　地図のデータを読む。






```
720 READ B$
730 FOR J=0 TO13
740 A(J,I)=VAL(MID$(B$,J+1,1
))
750 NEXT:NEXT
760 FOR I=1 TO 8
770 READ VX(I),VY(I)
780 NEXT
790 RETURN
800 DATA 32,32,32,32,0,0,0,0
810 DATA 227,227,227,227,0,3
,0,7
820 DATA 226,226,226,226,1,0
,5,0
830 DATA 222,227,226,222,3,0
,0,5
840 DATA 227,223,223,226,7,5
,0,0
850 DATA 226,224,224,227,0,0
,3,1
860 DATA 225,226,227,225,0,1
,7,0
870 DATA 192,192,192,192,0,0
,0,0
880 DATA 77777777777777
890 DATA 72033107033147
900 DATA 72203407026727
910 DATA 72206207057727
920 DATA 72061007263727
930 DATA 75622007470727
940 DATA 77727707020727
950 DATA 70052307027727
960 DATA 70064207610727
970 DATA 70000501100727
980 DATA 77777777777787
990 DATA 0,-1,0,0,1,0,0,0
1000 DATA 0,1,0,0,-1,0,0,0
```

データ設定(つづき)

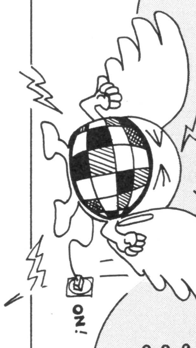
７３０行　７５０行までを13回繰りかえす。
７４０行　地図を作る。
７６０行　７８０行までを８回繰りかえす。
７７０行　スターキラーの移動方向のデータを読む。
７９０行　メインルーチンにもどる。

データ

８００〜８７０行　６６０〜７００行のREAD文のデータで、線路とスターキラーの移動方向のデータ。８００行のデータは、つぎのようにして読まれている。

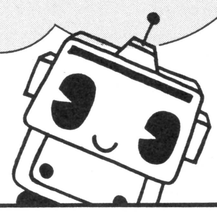
はじめの２つの〝３２″は、６８０行のQ１，Q２に、つぎの２つの〝３２″は、６８０行のQ１，Q２に入り、残りの〝０″４つは、６９０行のM１（０），M２（０），M３（０），M４（０）に代入される。

６６０〜７００行は、FOR〜NEXTループで、８回繰りかえすので、８１０行、８２０行、……、８７０行のデータが読まれるということになる。



８８０〜９８０行
７１０〜７５０行のREAD文のデータ。これは、地図のデータで、配列A（，）のはじめの値をつくる。

９９０〜１０００行
７６０〜７８０行のREAD文のデータ。スターキラーの移動方向を求めるときに使っている配列変数VX（ ），V（ ）のデータ。



変数リスト

KX：スターキラーのX座標
KY：スターキラーのY座標
V１，V２：スターキラーの移動方向ベクトル
KM：スターキラーの移動方向
MX，MY：ペンペンの座標
MM：ペンペンの移動方向
S：キー入力用
A（，）：MAP用

こんなときどうする

```
210 DEF MOVE(1)=SPRITE(8,KM,
7,8,0,0)
```

スターキラーの動きをおそくする……２１０行のSPRITE文のスピードを決める値を大きくする。



BGグラフィックデータ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00
1	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00
2	F00	F00	J20	J20			I60	J30	I60	J30	J30	J30			F00	F00			I60	J30	I60	J30	J30	J30	J30	I70	F00	F00
3	F00	F00	J20	J20			J20	I60	J20	I60	J30	J30			F00	F00			J20	I60	J20	I60	J30	J30	I70	J20	F00	F00
4	F00	F00	J20	J20	J20	J20			I60	J30	J30	I70			F00	F00			J20	J20	J10	J20	F00	F00	J20	J20	F00	F00
5	F00	F00	J20	J20	J20	J20			J20	I60	I70	J20			F00	F00			J20	J20	J30	J10	F00	F00	J20	J20	F00	F00
6	F00	F00	J20	J20	J20	J20			J10	J20	J20	J20			F00	F00			J20	J00	F00	F00	F00	F00	J20	J20	F00	F00
7	F00	F00	J20	J20	J20	J20			J30	J10	J20	J20			F00	F00			J00	J30	F00	F00	F00	F00	J20	J20	F00	F00
8	F00	F00	J20	J20			J10	J20	J30	J30					F00	F00	J20	J20	J10	J20	I60	J30	F00	F00	J20	J20	F00	F00
9	F00	F00	J20	J20			J30	J10	J30	J30					F00	F00	J20	J20	J30	J10	J20	I60	F00	F00	J20	J20	F00	F00
10	F00	F00	J20	J00	J10	J20	J20	J20	J20	J20					F00	F00	J30	I70	F00	F00			F00	F00	J20	J20	F00	F00
11	F00	F00	J00	J30	J30	J10	J20	J20	J20	J20					F00	F00	I70	J20	F00	F00			F00	F00	J20	J20	F00	F00
12	F00	F00	F00	F00	F00	F00	J20	J20	F00	F00	F00	F00			F00	F00			J20	J20			F00	F00	J20	J20	F00	F00
13	F00	F00	F00	F00	F00	F00	J20	J20	F00	F00	F00	F00			F00	F00			J20	J20			F00	F00	J20	J20	F00	F00
14	F00	F00					J20	J00	J20	J20	I60	J30			F00	F00			J20	J20	F00	F00	F00	F00	J20	J20	F00	F00
15	F00	F00					J00	J30	J20	J20	J20	I60			F00	F00			J20	J20	F00	F00	F00	F00	J20	J20	F00	F00
16	F00	F00					J10	J20	J30	I70	J20	J20			F00	F00	J10	J20	J30	J30			F00	F00	J20	J20	F00	F00
17	F00	F00					J30	J10	I70	J20	J20	J20			F00	F00	J30	J10	J30	J30			F00	F00	J20	J20	F00	F00
18	F00	F00									J20	J00			J30	J30	J30	J30					F00	F00	J20	J20	F00	F00
19	F00	F00									J00	J30			J30	J30	J30	J30					F00	F00	J20	J20	F00	F00
20	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	J20	J20	F00	F00

キミのつくったゲームを見たい!
おもしろプログラム大募集

ファミコンマガジンでは、おもしろいゲームを募集しています。どんどん応募して下さい。そのさい注意することは、

(1) 必ずキミ自身が作ったオリジナルであること。二重投稿は厳禁。参考にした本、ゲームも書いてね。

(2) 必ずテープで、A面にBGを、B面にBASICをセーブする。

(3) 遊び方、プログラムの説明、変数表をできるだけくわしく書いてね。

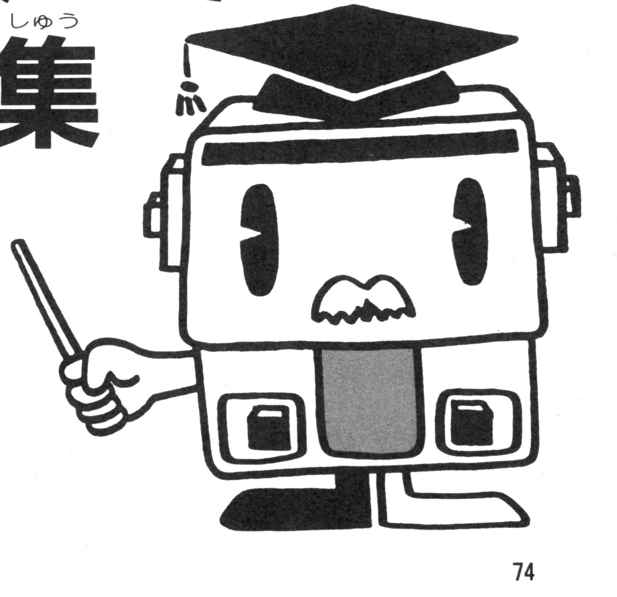
(4) 住所、氏名、電話番号、年齢、学年、学校名、性別もわすれずに。

送り先

〒101 東京都千代田区神田錦町3―22 小笠原ビル4F

ファミリーコンピュータマガジン 編集部プログラム係

よろしくね。



ファミリーコンピュータTM
ファミリーベーシックTM ゲームポシェット①

大好評発売中

全国の本屋さん、おもちゃ屋さんで会える

ファミリーベーシック（V2）用のゲームがなんとなんと24本！

お買い得の定価1980円



マンガとカセットですぐに遊べるワンセット！オモシロゲーム集だよ！



●「ゲームポシェット①」は、お近くの書店、がん具店でお求めください。なお、なかなか手に入りにくい方は、通信販売もご利用になれます。●通信販売の場合は定価（1980円）＋郵送手数料（300円）の計2280円を同封のうえ、「ゲームポシェット①希望」と明記して、現金書留で次の住所までお送りください。

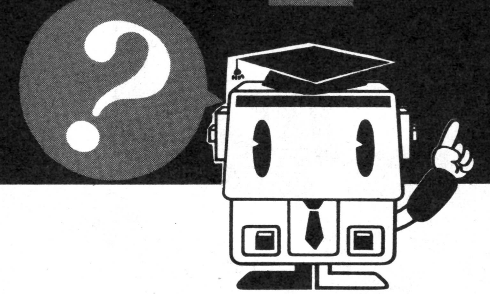
〒105 東京都港区新橋1-18-21 第1日比谷ビル ㈱徳間コミュニケーションズ ビデオ部ゲームポシェット 通販係

●ファミリーコンピュータ、ファミリーベーシックは任天堂の商標です

若先生の自作面コンテスト

これが解けるか？

ロードランナー＋ナッツ&ミルクの巻



わたしが若先生でアール。さて、今月は、自作面コンテストの第2回目だけど、たくさんの投稿があったので、6本採用することにした。そのうちの1本は、「ナッツ&ミルク」(ハドソン)だ。ところで、わたしがどういう基準で掲載作品を選んでいるか、ここで教えておこう。

(1) 当然のことだけど、かならず解けるもの。

(2) 画面がシンプルで、だれもがアッとおどろくマル秘ワザが含まれているもの。

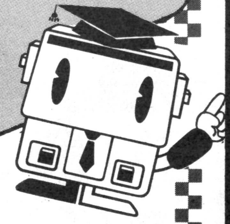
(3) 画面のデザインがおもしろいもの。

(4) 他人のものまねではなく、独創性の感じられるもの。

以上の点をよく考えてドシドシ投稿してくれ。そうすればキミの自信作はかならず誌面に載るからね。そんじゃあ、今月の掲載作品だ。

まずは初級クラスだ

作・郷原一秀



まずは初級クラスの面だ。この作品は、ロボットの動きがなかなかユニークでおもしろかったので採用した。

この面の作者、郷原クンは他にも9面送ってくれたが、その中に、画面が14×14のものが2つもあった。

これは郷原クンだけでなくほかのヒトも気をつけてほしいが、ファミコンのロードランナーはタテが13だ。面ができたら、完走できるかどうか、ちゃんと確認してから送るよーに。

それと、ここではじめて投稿するヒトたちのために言っておくけど、「ムズカシイ」という意味をよく考えて送ってほしい。郷原クンの作品がそうだというわけではないけど、たまたまその場所にロボットが生まれたという偶然性がなければ解けないような面は、「ムズカシイ」面とは言えないとおもうよ。

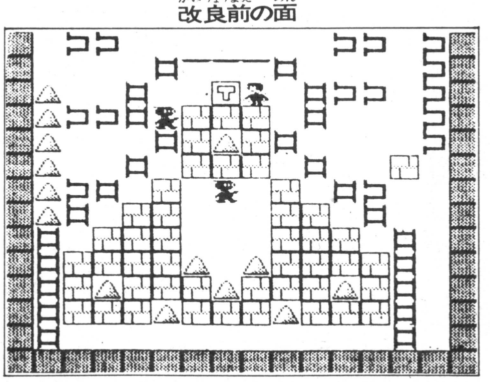
よーく考え、高度なテクニックを使

この面は、よく見ると、あの大ヒットしたゲーム「ゼビウス」の〝ソルバルウ〟をデザインしたものだ。画面のシンプルな構成はとても好感がもてるよ。

みんなもたとえば〝マリオ〟や〝ニタニタ〟のかたちをした面を作るとか、やってみたらおもしろいんじゃないかな。

この作品は、はじめ送られてきたとき、下の図のように、左端のハシゴの上に6コの金があった。しかし、この金は少ししつこくて全体のシンプルなイメージをこわしていた。それに、この6コの金は、ロボットがたまたまそのまま上で生まれたときだけ取ることができるというように、偶然性にたよっていた。

改良前の面

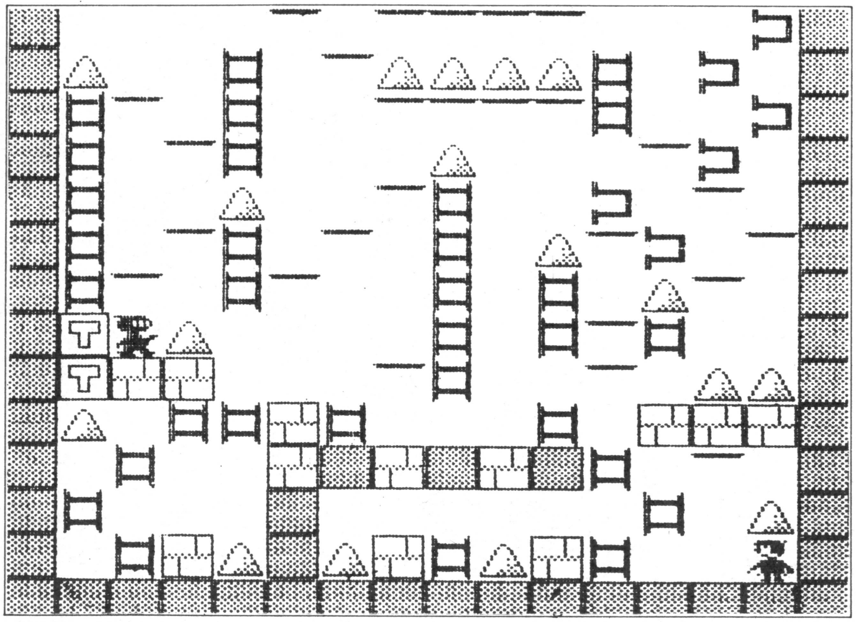


そこで、つぎのページの図のように6コの金をカットしてしまったわけだが、このようにしても、面のむずかしさは少しも変わりないし、たいへんす

えばかならず解ける面が「ムズカシイ」面だ。このコンテストの中にもあるが、上級者の作った面をじっさいにプレイしてみて、ほんとうに「ムズカシイ」面はどんな面か、よく勉強してほしいな。

さて、この面をみてみよう。この面は一言で言うと、「抜き足、差し足」面だ。ランナーをゆっくり動かすのがコツだよ。おもいきり走り出してしまうと、その動きにつれてロボットも走り出してしまうので、すぐにつかまってしまってアウトだ。

この面を解く最大のポイントは、ロボットの動きをコントロールしている2つの金を見つけることだ。1つは、取るとロボットがランナーにむかって走りだし、もう1つは、取ると動きだすのを止める。この2つの金をじょうずに使って、ロボットをスタートの場所にくぎづけにしておきさえすれば、ほかの金は何の苦労もなく全部取れるはずだ。



また、ロボットを、左下の部屋に入れてしまうとやっかいなので、うまく誘導して外に出しておくとやりやすいようだね。

すこしヒントを教えすぎたようだが、まあ、初心者用だからいいんじゃないかな。ガンバッテ。

この面は技術的には少しもムズカシクないので、初心者のキミも、とちゅうであきらめず、クリアしてほしいな。



「ソルバルウ」の面を解く

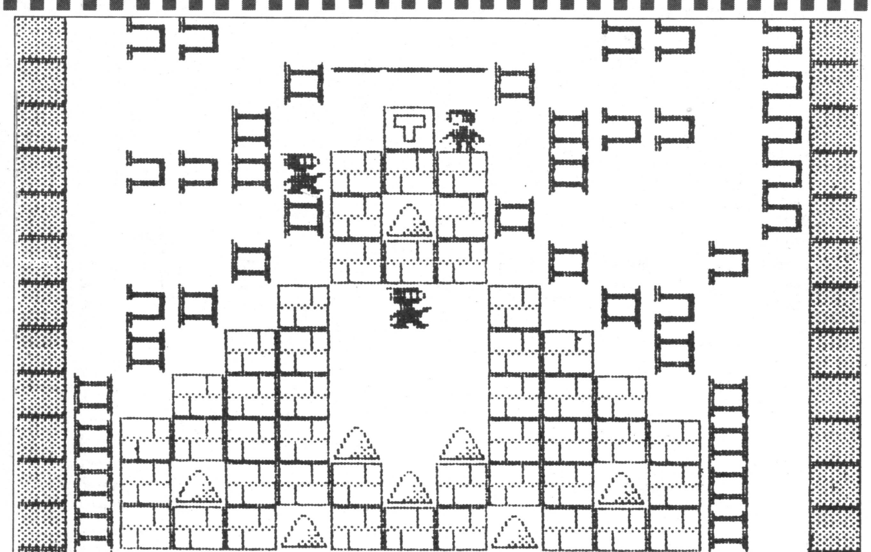
作・川村隆史

っきりしたものになったとおもうよ。

同じような理由で、右から2列目のレンガも脱出ハシゴに変えた。

自作面を作るとき、むずかしさだけを考えるのではなく、どうしたらすっきりした面を作れるか、といったことを考えることも大切じゃないかナ。

この面の解き方だけれど、程度は初級から中級クラスだ。

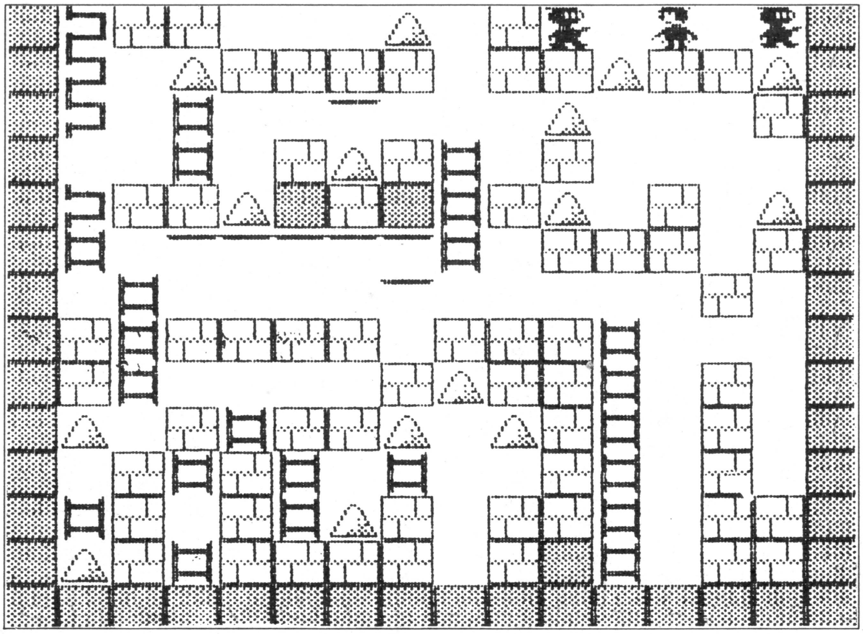


左右のソルバルウの翼にあたるところにある金と、操縦席の金はかんたんに取れるし、そのほかの金も、脱出路さえきちんと確保しておけば、なんとか取れる。

ただ少々やっかいなのが、外にいるロボットだ。こいつが意外とウルサイ。ロボットから逃げまわりながら穴を掘る作業は、少し骨がおれる。これさえうまくできれば、脱出成功なんだけど……。

ロボットを上手に使って

作・寺田健彦



これまでの2つはそれほどむずかしくなかったが、この面はかなり高度な上級クラスだ。ちょっとやそっと考えたぐらいでは解けないよ。

　この面を解くには高等テクニックが必要だ。スタート直後の、ロボットの頭を使った大ワザがそれだ。このマル秘テクニックを知らずして、この面をクリアすることは不可能だといってもよい。

　キミはロボットの頭の上に乗って、レンガが掘れることを知っているカナ。しかも、ロボットといっしょに落下しながら、2つのレンガを掘るのだ。

　空中で、ロボットの頭にのって2段レンガを掘る、名づけて「空中2段掘りワザ」。聞くだけでもおそろしいこの大ワザを、完全にマスターしないことには、この面はクリアできないのだ。

　ただしタイミングをとるのはそれほどむずかしくないから、

ロボットがいないぞ!?

作・佐々木隆行

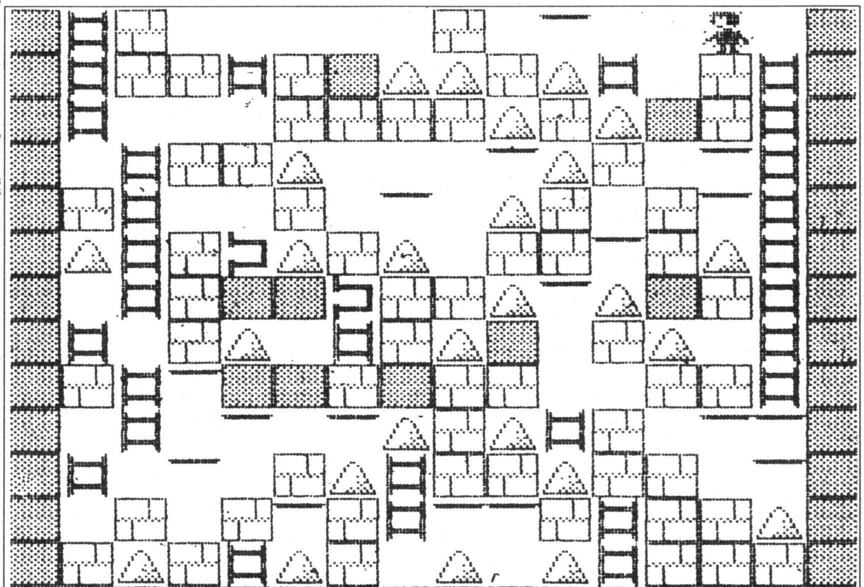
　この面の作者、佐々木クンは合計8面送ってくれたが、これがいちばんユニークだったので、採用した。

　なにがユニークかと言えば、そう、画面を見ればわかるように、ロボットがいないのだ。

　ロボットがいないから、追いかけられることもないし簡単かとおもうと、逆なのだ。非常にむずかしいのである。

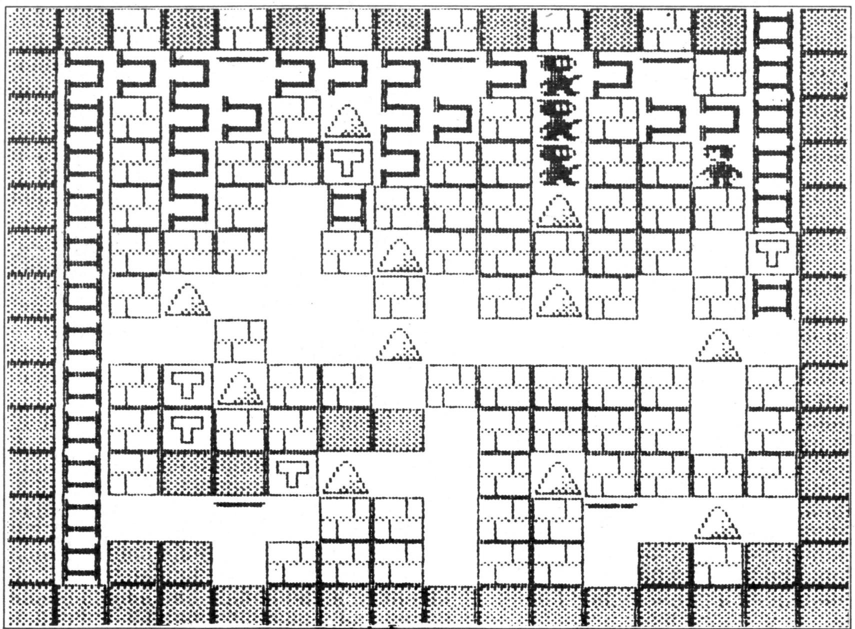
　佐々木クンが送ってくれた面の多くは、タイミングをうまくあわせなければ解けないものだった。しかし、タイミングだけにたよるゲームはプレイヤーをつかれさすだけで、すぐあきられてしまうのではないかナ。ほんとうの意味でむずかしい面、おもしろい面というのは、もっとパズル性のある面だとおもうよ。ほかのヒトたちも、このことをよく覚えておいてほしいな。

　しかし、この面はなかなかパズル性があっておもしろかったよ。



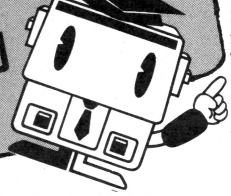
練習さえ積めばだれでもできるようになるよ。あきらめてはダメだ。
　解き方のコツを教えると、この「空中2段掘りワザ」を使って、上の方にある5つの金のうち、4つの金を取ってしまおう。
　つぎは……。おおっと！「なんだこれは？」と、おもわずさけびたくなるような、見るからに取れそうもない金が左下の小部屋に2コかくされていた。レンガを順番に掘ってゆき、金を取ると、それっきりハシゴを乗りついで行けなくなる。どうするか……。
「せめて下から順番にレンガを掘ることができれば……」と考えたキミ。キミはスルドイ。それが正解なのだ。このテクニックは、一般には「逆転掘り」とよばれている。
　脱出も、ロボットの頭の上を歩かなければ脱出ハシゴにたどりつけない、というように、すんなりとはいかないだろうが、ガンバッテくれ。

それでは、解き方のヒントだ。
まず、右上の金。ななめに2コと3コならんでいるが、これは、脱出口を掘ったら、おもいっきり走りぬけて、そのうちの4コはとってしまおう。タイミングがむずかしいが、がんばればできるはずだ。
　運よくレンガに埋まらずもとの場所にもどれたら、今度は脱出口を掘らずに、同じルートで中に入り、残りの1コを取る。
　さあ、パズルはここからはじまるのだ。一度足を踏み入れてしまったら、二度と帰れない迷路を、キミは金を集めながら走りまわるのだ。
　かんたんに取れるからといって、欲ばって取ってしまうと、レンガに埋まるといっためにあうので、気をつけること。
　金を取る順番をしっかり考えてからスタートしても遅くはない。なにしろ、ロボットがいないのだから……。



これはもう プロ級の面だ

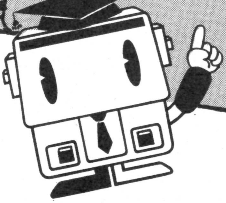
作・宮田隆司



　これは、異常にむずかしい面だ。そして、非常によく考えて作られている面なのだ。
　おそらくこの面は、あの「チャンピオンシップ・ロードランナー」のファイナル面にも匹敵するほど、よくできた作品といえるのではないかな。「チャンピオンシップ・ロードランナー」を全面クリアした「プロ級の腕の持ち主」には、ぜひチャレンジしてほしいな。
　初級や中級のヒトは、まず解けないだろうが、プレイしてみるだけで、ロードランナーがいかに奥深いゲームであるかがわかるはずだ。
　さて、ヒントだが、この面は自分で考え、自分の力で解いてこそ意味のある面なので、あまり具体的に説明するのはよそう。
　ただ2つのことだけは教えておくね。
　まず、いちばん重要なことは、スタート直後にするべきことをしないと、一生かかっても解くことができない、ということだ。それが何であるかは自分で見つけること。
　2つ目は、とにかくこの面は、ロボットを使ったいろいろなテクニックのオンパレードなので、それを一つひとつ見つけ、応用しなければ、解けないということだ。
　数多くのウルトラテクニックを使わなければならないことが、この面をおもしろく、そしてむずかしくしているのだ。なかなか解けないからと言ってすぐサジを投げてしまわないで、ゆっくり、じっくり取り組んで、ぜひこの面を完全に解いてほしいな。
　最後に、くどいようだが、この面は解けるのだ。絶対に解けるのだ。それを信じて、スタートボタンを押そう。

ウルトラCの大ワザだ

作・小林保啓



最後はナッツ&ミルクの自作面だ。

このナッツ&ミルクは、人気の点でいまいちパッとしないようであるが、もっとみんな注目してもいいゲームではないかな。キャラクタはかわいいし、ルールもかんたんなので、一見やさしそうに見えるが、単純なゲームだからこそ、別のむずかしさがあるのだ。

このナッツ&ミルクにもエディット面がある。ロードランナーにくらべて投稿は少ないが、そのなかから小林クンの作品を選んだ。

画面がなかなかおもしろい。なにかに似ているな、とおもったら、それは「パコ」の顔であった。「パコ」というのは、このファミコンマガジンの兄貴雑誌「テクノポリス」のマスコットキャラクタのことだ。

さて、この面の解き方を考えてみよう。

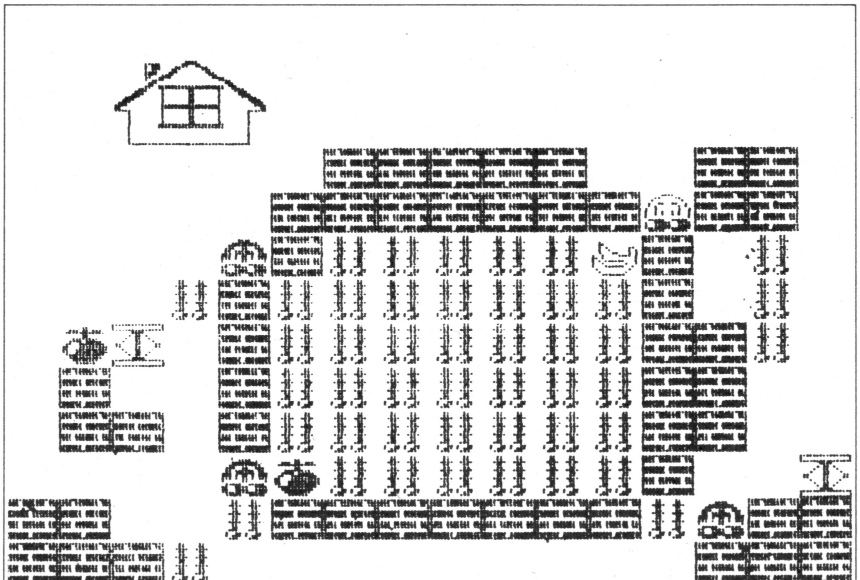
まず、この面のフルーツは比較的かんたんに取れるとおもう。左側のリンゴは、上からおりてくるとちゅうで、なんなく取れてしまうし、レンガに囲まれたロープの部屋の中のバナナとリンゴは、追っかけてきたナッツをうまくかわせば、問題はない。

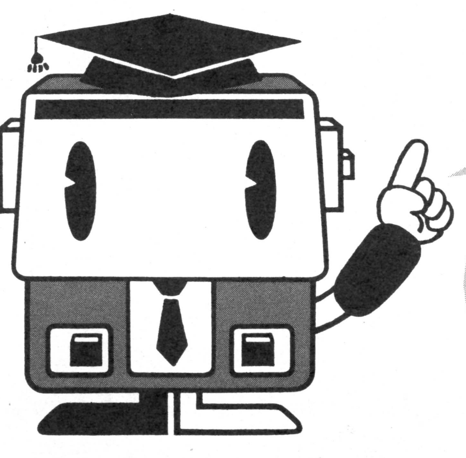
「さあ、おいしいフルーツをみんな持って、愛するヨーグルちゃんの家へ直行だ」とおもったミルクくん。しかし、ここに大きなワナがあったのだ。帰れない、どうしても上に昇れないのだ。

ここから脱出するには、超ウルトラCのテクニックを使わなければならない。わかるカナ。

普通、助走をつけてジャンプし、スプリングの上でもう一度ジャンプすればかなり高く飛べることは、みんなも知っているね。このテクニックを使えば、助走できる進行方向には、高くジャンプできるのだ。しかし、この面では、この方法はうまくいかない。スプリングの上で、逆の方向に飛ばなくてはならないんだ。こんなことができるのかって……。これがウルトラテクニックなのだ。

まず、助走をつけてジャンプし、スプリングの上でもう一度Ⓐボタンを押すのは同じだが、そのとき同時に、十字ボタンを右に押すのだ。タイミングがバッチリ合えば、まるでUターンしているようにジャンプできるはずだ。ためしてみてほしいナ。





自作面大募集!

最近投稿が増えているが、投稿にあたっては、①できるかぎりカセットテープにセーブして送ること、②ファミリーベーシックのないヒトは、グラフ用紙などを使って、きれいにしあげること、③住所、氏名、年齢、学年、電話番号をわすれず明記すること、を注意してつぎのところに送ってね。

〒101 東京都千代田区神田錦町3―22 小笠原ビル4F
ファミコンマガジン編集部自作面コンテスト係

待ってるョ!

対決！カンフーファイター

最強の2大カンフーアクションゲームが世紀の対決！　戦う男たちの血潮が赤く燃えあがる!!

まんが・こばやし将　原作・夏井　潤




ヒョオオオオオー
中国全土をあらしまわるチャーハン一族のメンマの塔とはあれか……
あれがシルビアの監禁されているXの館か…
あれは謎の組織Xの館じゃないか!?
そんなバカなっあれこそメンマの塔だ
あんた何言ってんの?
んっ
そっちこそ…
アホかおま!!
ねぼけてるんじゃないの!?
トーマスケンカしてないではやく助けてよぉ〜っ



必勝法① 棒術使いの王の棒の動きに注意してスキをつこう。連続横とびげりでパーフェクトも可能だ（イー・アル・カンフー）

必勝法② つかみ男につかまるとエネルギーがへってしまうので、はやめにやっつけてトーマスに接近させるな！（スパルタンX）



必勝法③　ナイフをジャンプしたり、かがみこんでかわしたら、すばやくナイフ投げに接近して攻撃しよう!(スパルタンX)
必勝法④　棒術使い(1階のボス)に、うかつに近づくな! 棒の動きをよく見きわめて、スキをついてやっつける(スパルタンX)



必勝法⑤ 蛇壺や竜の玉は、できれば床におちる前にキックかパンチ! クス玉はジャンプしてキックかパンチだ!(スパルタンX)
必勝法⑥ 火炎術師の桃は接近戦に非常に弱い。接近してしまえば火炎攻撃はなくなるのだ。足払いが有効(イー・アル・カンフー)



必勝法⑦　ブーメラン使い（2階のボス。）の、もどってくるブーメランには気をつけろ！（スパルタンX）



必勝法（ひっしょうほう）⑧　くさり使（つか）いの陳（チン）のくさりは、けっこう遠（とお）くまでとどくので注意（ちゅうい）！　スキをついて接近（せっきん）して攻撃（こうげき）だ（イー・アル・カンフー）
必勝法（ひっしょうほう）⑨　怪力男（かいりきおとこ）（3階（かい）のボス）の攻撃（こうげき）は、一撃（いちげき）でもダメージが大（おお）きい。かがみこみのキックやパンチが有効（ゆうこう）（スパルタンX（エックス））



必勝法⑩　シュリケン使いの藍は、桃と同じく接近戦が苦手だ。接近してシュリケンをふうじてしまおう！（イー・アル・カンフー）
必勝法⑪　妖術使い（4階のボス）には、かがみこみパンチが有効だ。妖術にまどわされずやっつけろ！（スパルタンX）

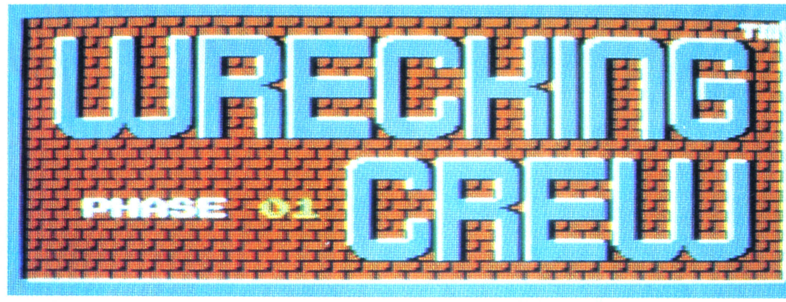


必勝法⑫ Mr.Xはトーマスの技をことごとくかわしてしまう。敵のウラをかいた攻撃をするといいぞ！（スパルタンX）
必勝法⑬ 呉の手足はリーチが長いので、接近戦は不利だ。タイミングよく横とびげりをきめよう！（イー・アル・カンフー）


どうやらこれですべて終ったようだな
う、うむそのようだな
ところで李なかなか腕がたつじゃないか
トーマスそっちこそ
どうだい？
ひとつどっちが強いかためしてみようじゃないか…
いいとも
スッ
サッ
じゃんけんぽん！
あいこでしょ
あいこでしょっ
っつよい!!
こやつできる
おそいなあいったい何してんのかしら？
おしまい

よ・く・わ・か・る！

大図解！

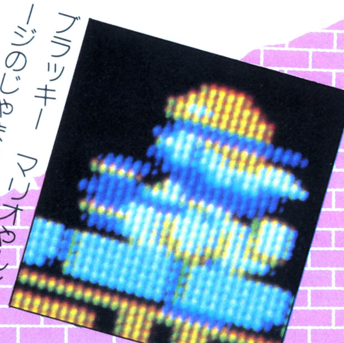


レッキングクルー

ばっちりクリア術!!



知的かつ破壊的なゲーム内容が快感！のレッキングクルー。その中から３つの面をセレクトして、完全クリアテクニックを徹底的に分析しちゃうのだ。この３面にかぎっては、君はもうパーフェクトだもんね!!

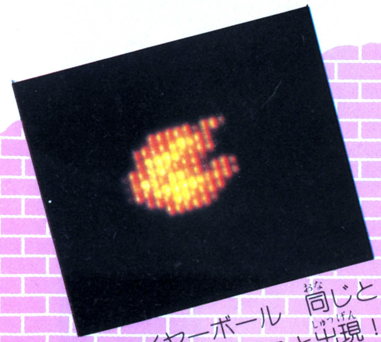


ブラッキー　マリオやルイージのじゃまをするのだ

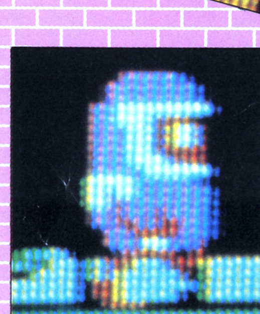




スパナゴン1・2　ひたすら追いかけてくるのだ。ムラサキ色のは動きが速い！



ファイヤーボール　同じところに長時間いると出現！

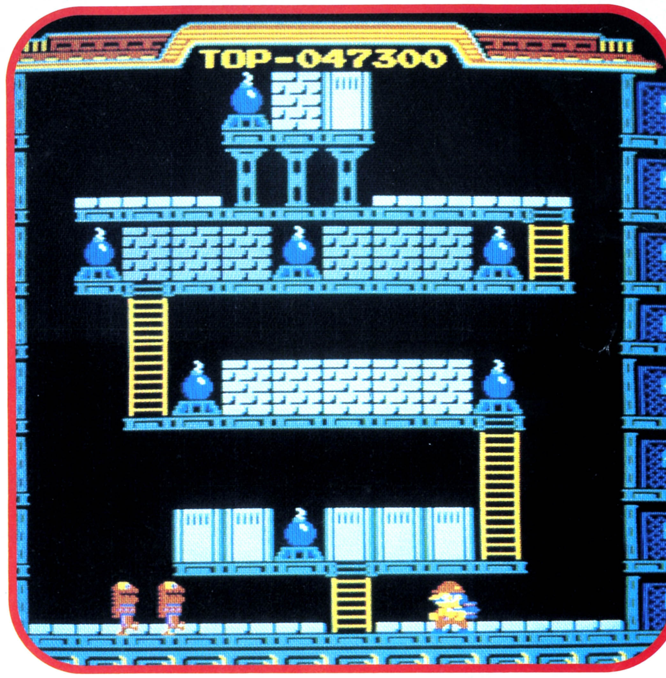


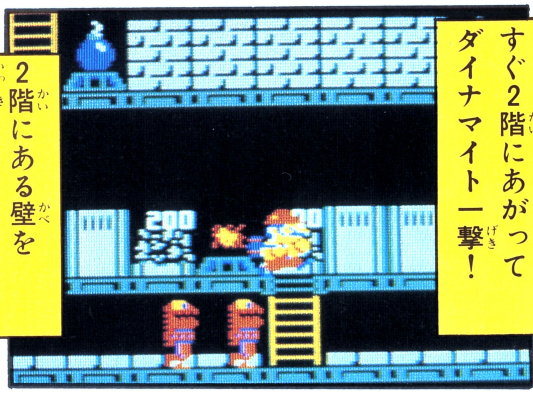
ナスビ仮面　のぼったり、おりたりしながら、じゃまをするぞ！

PHASE 04

せっかくダイナマイトがあるんなら、これを利用しない手はない！　うまく使えばバッチリだ!!

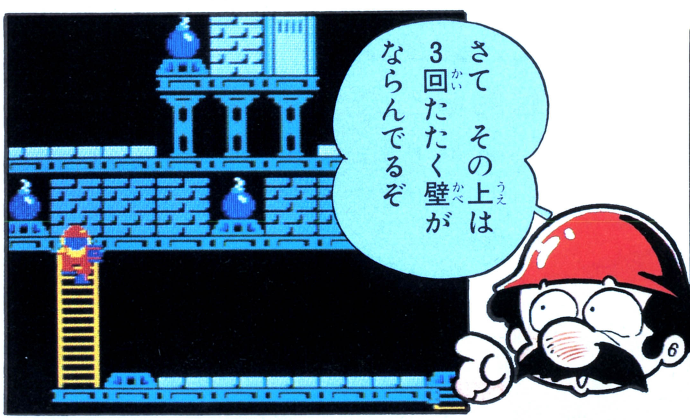


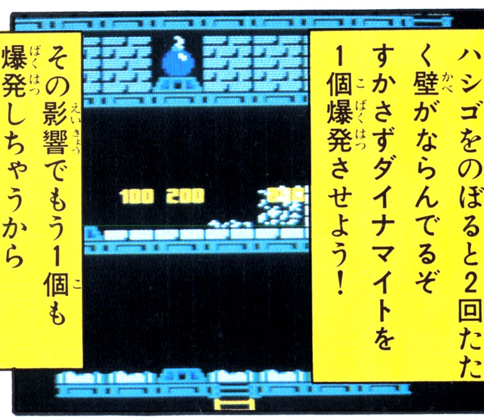




ゲームがはじまったらすぐ２階にあがってダイナマイト一撃！

２階にある壁を一気にこわせるぞ!!

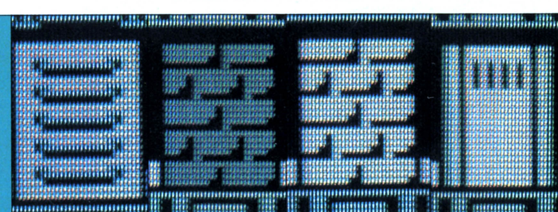




ハシゴをのぼると２回たたく壁がならんでるぞ　すかさずダイナマイトを１個爆発させよう！

その影響でもう１個も爆発しちゃうから２回たたく壁も１発で全部こわせるのだ!!

こわすと得点になる壁キャラクター



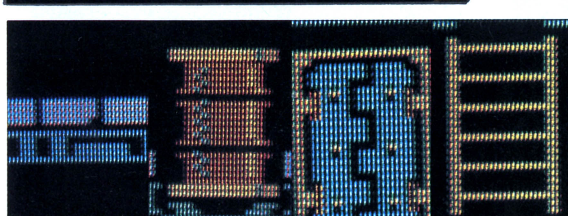
〈１回たたく〉ハンマーで１回たたくとこわせる

〈２回たたく〉１回でひびわれ、２回めでこわせる

〈３回たたく〉２回で大きくひびわれ、３回めで破壊

〈ハシゴ壁〉１回でこわせる。のぼりおりもできる

こわせないキャラクター

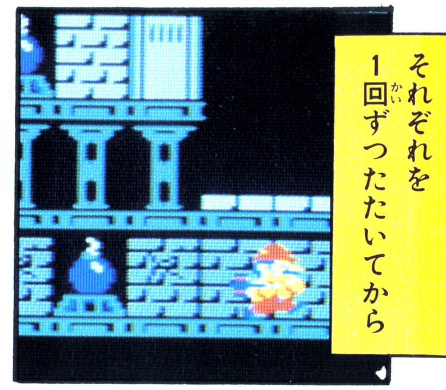


〈ハシゴ〉上下移動するときに使う

〈ドア〉たたくと開き、モンスターが出入りする

〈ドラム缶〉通路に置いてあると行き止まり

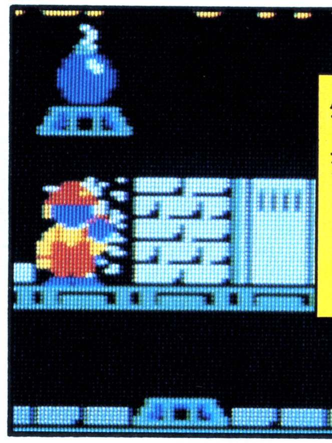
〈床〉ないところでは、下に落ちてしまう

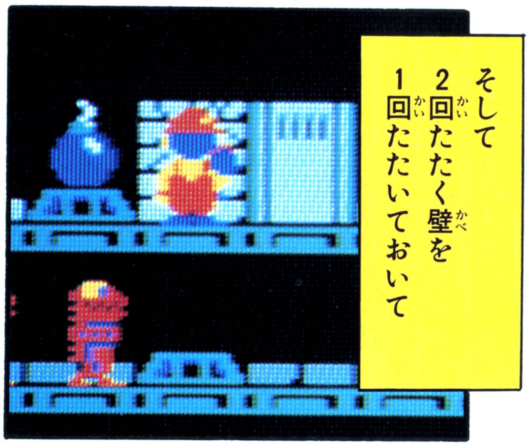


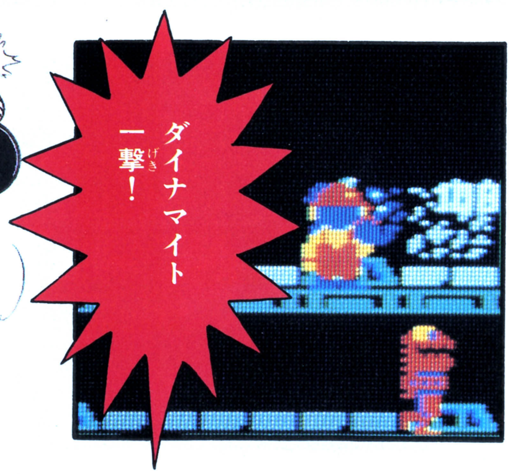














こわしかたしだいでべんりなキャラクター

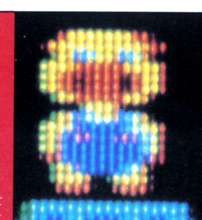


〈ダイナマイト〉
両サイドの壁などをこわすことができる

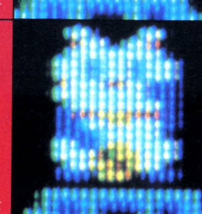


〈支柱〉
こわすと上にのっているものを落とせる

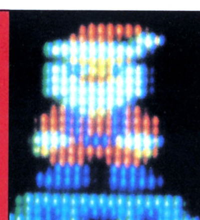
ボーナスキャラ



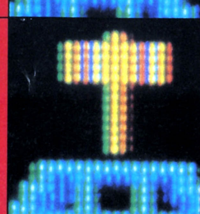
ブタ 800点



ネコ 3200点



サンタ 1600点



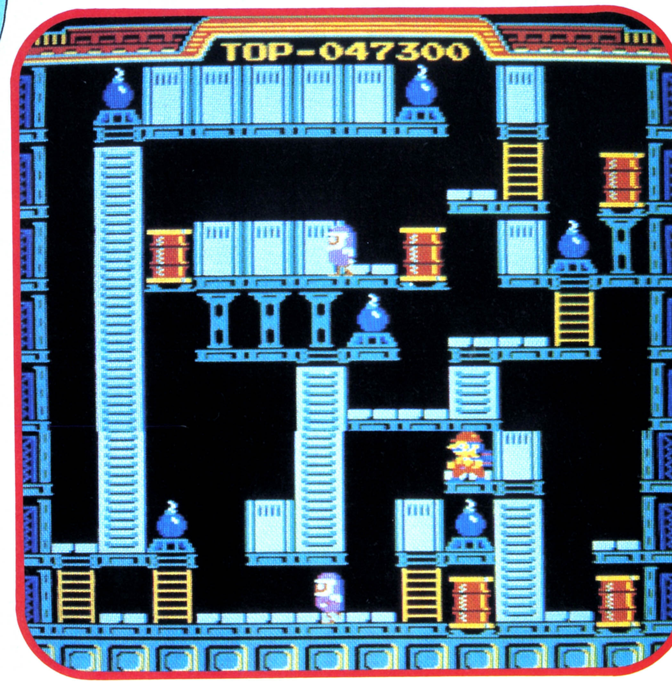
ハンマー 3200点

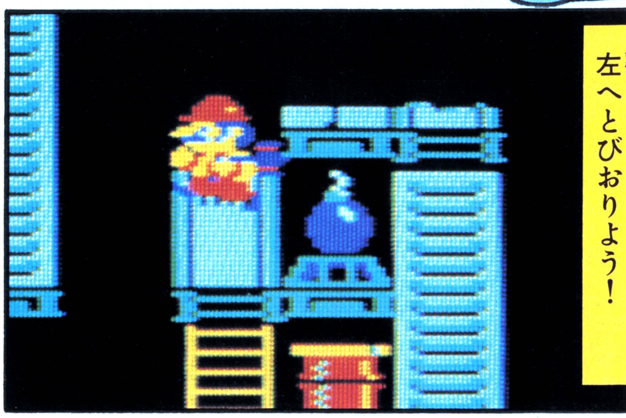
ダイナマイトを爆発させたとき、その場所にボーナスキャラが出現することがあるぞ。ブタ、サンタ、ネコ、ハンマーの4種類で、出現したキャラをたたくとボーナス得点だ。ハンマーをたたくとマリオがパワーアップして、どんな壁でも1発でこわせるようになっちゃうのだ!

PHASE 10

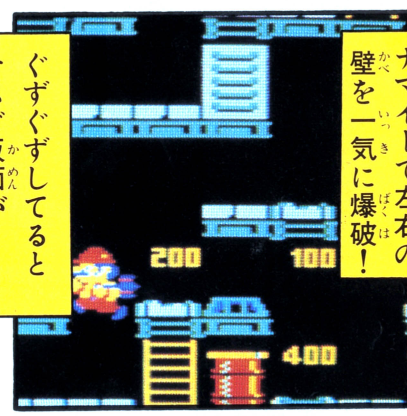
ナスビ仮面がじゃましてくるけど、うまくやれば全然こわくなんかないもんね!!







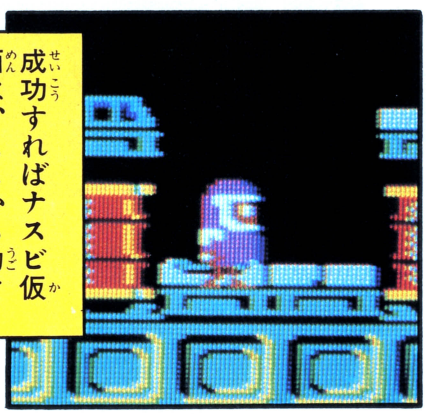
10面がスタートしたらすぐに右の壁をこわして左へとびおりよう!



下におりたらダイナマイトで左右の壁を一気に爆破!



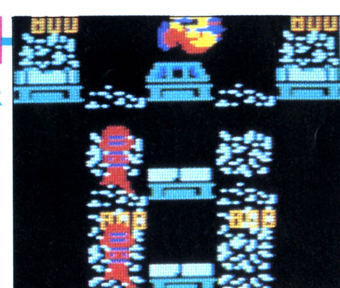
ぐずぐずしてるとナスビ仮面がのぼってきちゃうぞ



成功すればナスビ仮面は、ここから動けなくなっちゃうんだ

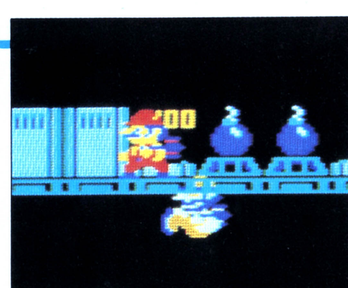
重要テクニック

1 ダイナマイト連続壁くずし



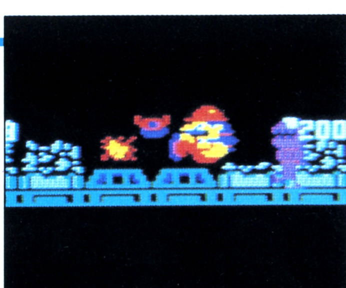
ダイナマイトをたたいて爆発させて、左右の壁を一気にこわす。高得点につながるのだ

2 怒りのパンチ

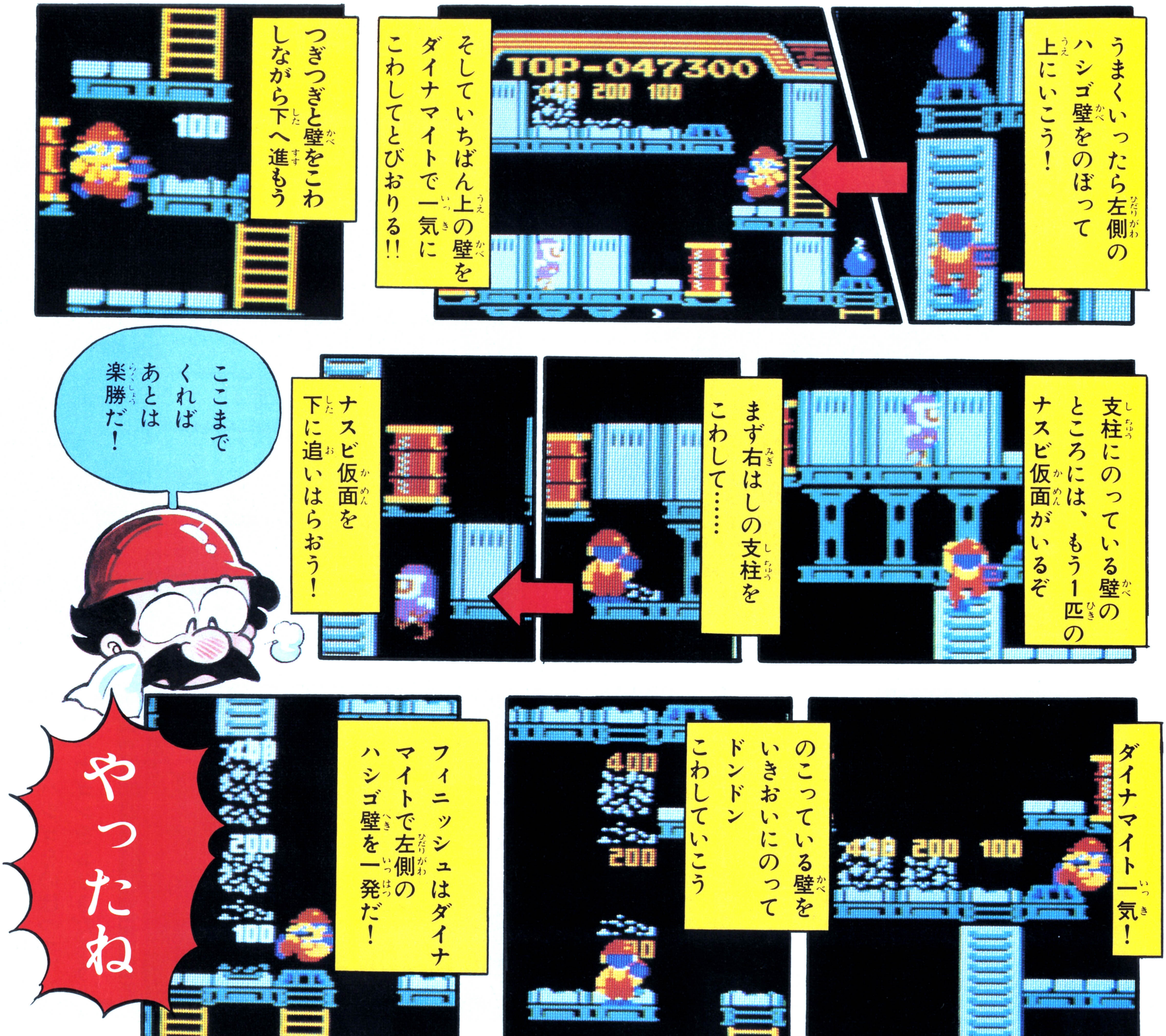


ブラッキーや、むこうがわの敵を壁ごしにアタック! 敵は怒って速くなるけどね

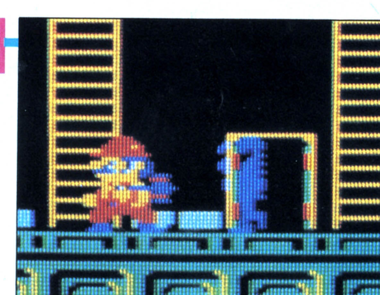
3 ダイナマイト脱出



モンスターやファイヤーボールにはさみうちにされても、ダイナマイトの爆発で下に脱出

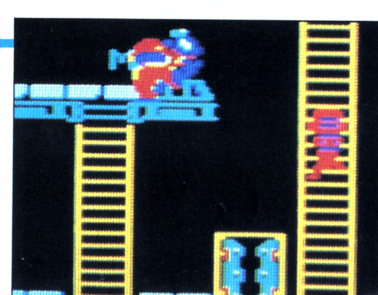


4 モンスター追っぱらい



ドアをアタックオープン。中に入ったモンスターは青いシルエットになって、もう安全だ

5 ダイナマイト・ドア・オープン



ドアが遠くにあっても、ダイナマイトの衝撃でオープン。モンスターを追っぱらおう

6 ドラム缶わたり

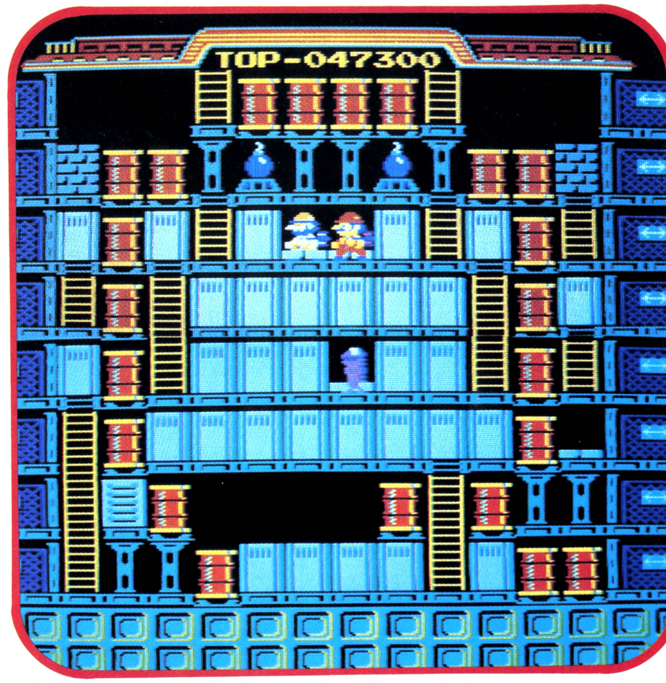


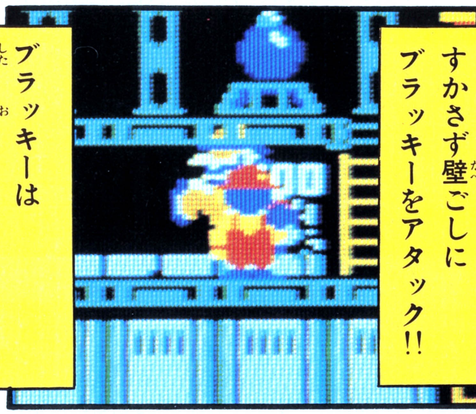
ドラム缶の上を歩くことができる。うまく利用しないとクリアできない面もあるぞ



PHASE 12

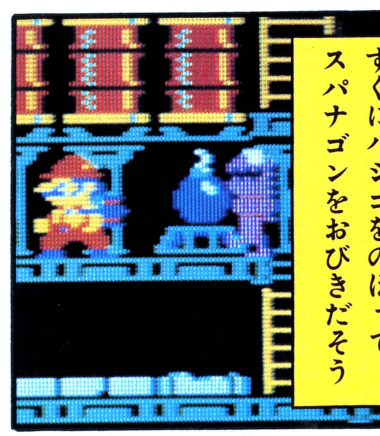
意地悪おじさんのブラッキーに気をつけよう！！



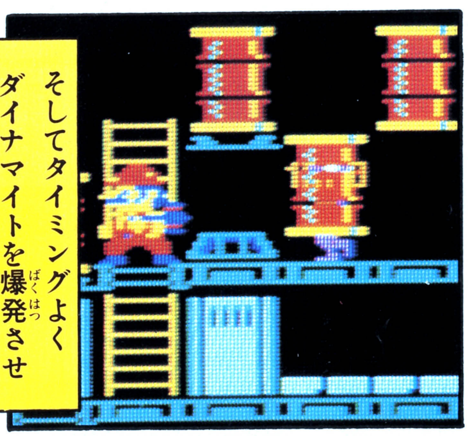


スタートしたら
すかさず壁ごしに
ブラッキーをアタック!!

ブラッキーは
下に落ちちゃうのだ
タイミングをまちがえると
マリオが逆に落とされるぞ



すぐにハシゴをのぼって
スパナゴンをおびきだそう

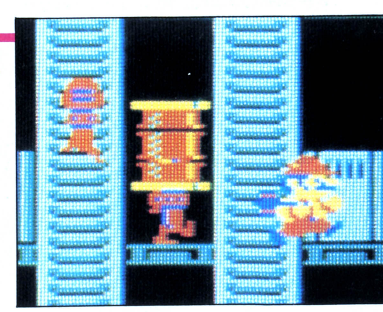




そしてタイミングよく
ダイナマイトを爆発させ
支柱をこわし
スパナゴンの上に
ドラム缶を落とすんだ！

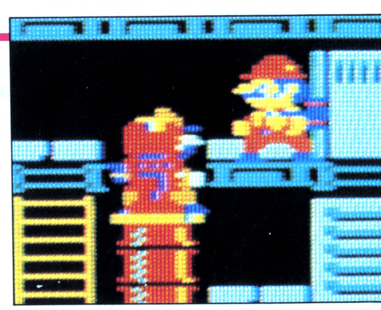
スパナゴンはもう
動くことができないぞ

7 ドラム缶落とし



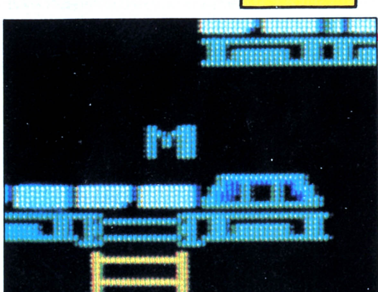
モンスターやブラッキーの上にドラム缶を落として生けどりにしよう。高得点のチャンスだ

8 足止め作戦

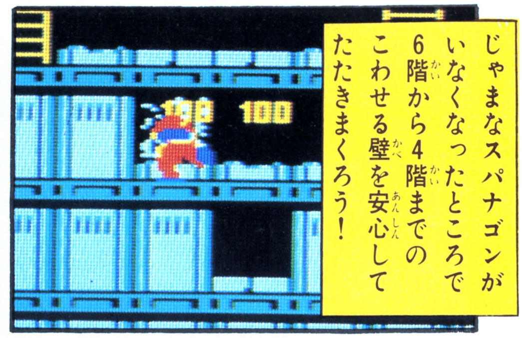


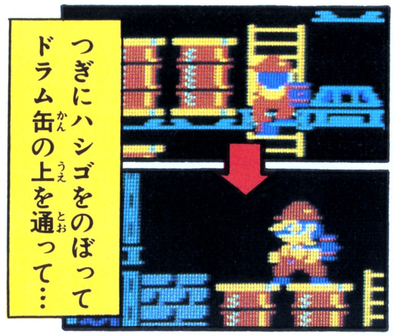
1段低くなったドラム缶の上にじゃま者をおびきだせば、敵はそのまま動けなくなってしまう

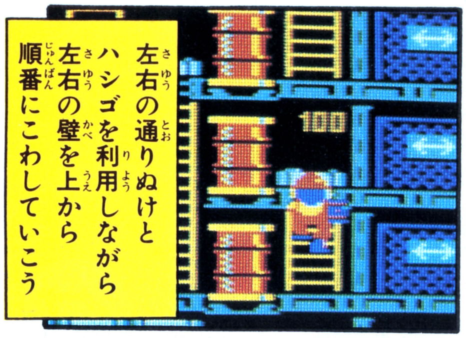
9 名前さがし



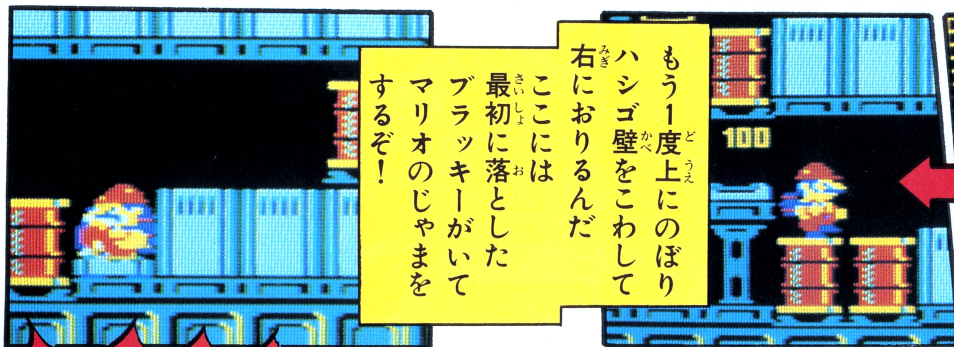
M・A・R・I・O（L・U・I・G・I）と順番に英文字を見つけると、1人追加される









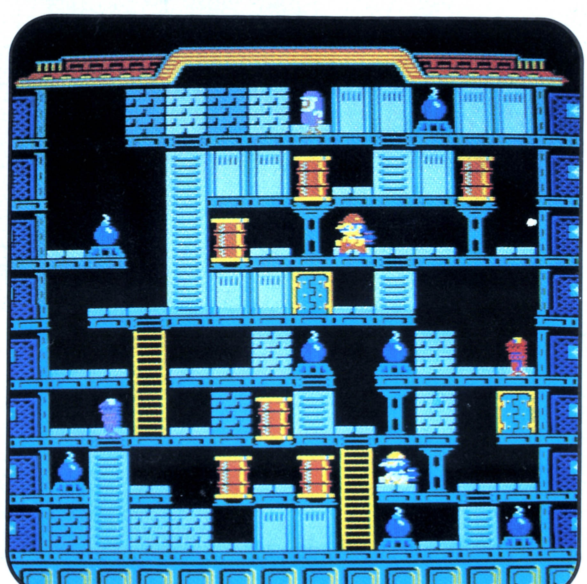








レッキングクルーは全部で100面まであるんだ。時間は無制限だから、じっくりとプレイできるぞ。100面クリアをなしとげれば、君はもうプロのビル解体屋さんなのだ



オリジナルステージを作ろう!

DESIGNモードを使えば、自分だけのオリジナルステージを作って遊べるぞ。いろんな壁やキャラクターをセットして、1度に4ステージ分作ることができて、連続してプレイできるんだ。写真はDESIGNモードで作ったオリジナルステージの1例だよ。ものはためし、クリアに挑戦してみてくれたまえ。ちょっと簡単かな? 君もオリジナルステージを作って遊んでみようよ!

アンケートに答えてトクしちゃおう

ファミコン グッズ カセット

50名様 プレゼント!!

〆切は9月5日（消印有効）
発表は11月発売の12月号です

こんなのあるの知ってた?! ファミコングッズ大集合!

ファミコングッズがいまイイ！
キミの学校でもはやっているんじゃないかな？　たくさん集めて、友達に自慢しちゃおう！



⊙バッジ




⊙シールステッカー



⊙ミニカード



こ〜んなにイロイロ！
駄菓子屋さんで売ってます





⊙したじき



⊙磁気ステッカー

①お楽しみ袋
（天田印刷加工株式会社）**10**名様
何が入っているかわからないところが、また楽しい！　上記写真の中から5種類以上をセットで！



②キャラクタシール（4枚）&フラッピーキーホルダー（dB-SOFT）**10**名様
かわいいキャラクタで大人気！
ほかにびんせんや封筒もあるんだって！

No.	カセット名
1	アイスクライマー
2	アーバンチャンピオン
3	イー・アル・カンフー
4	エキサイトバイク
5	エクセリオン
6	F1レース
7	エレベーターアクション
8	ギャラガ
9	ギャラクシアン
10	クルクルランド
11	けっきょく南極大冒険
12	五目ならべ
13	ゴルフ
14	SASA
15	サッカー
16	ジッピーレース
17	スーパーアラビアン
18	スターフォース
19	スパルタンX
20	スペースインベーダー
21	ゼビウス
22	ダックハント
23	ちゃっくんぽっぷ
24	チャンピオンシップ・ロードランナー
25	ディグダグ
26	テニス
27	デビルワールド
28	テンヤードファイト
29	ドアドア
30	ドンキーコング
31	ドンキーコングJR
32	ドンキーコングJRの算数遊び
33	ドンキーコング3
34	ナッツ&ミルク
35	忍者くん
36	ハイパーオリンピック
37	パックマン
38	バルーンファイト
39	バンゲリングベイ
40	ピンボール
41	ファミリーベーシックV3
42	フィールドコンバット
43	フォーメーションZ
44	フラッピー
45	フロントライン
46	ベースボール
47	ホーガンズアレイ
48	ポパイ
49	ポパイの英語遊び
50	麻雀
51	マッピー
52	マリオブラザーズ
53	4人麻雀
54	レッキングクルー
55	ロードファイター
56	ロードランナー
57	ワイルドガンマン
58	ドルアーガの塔
59	バトルシティ
60	ワープマン

ファミリーコンピュータMagazine 9月号読者アンケート

回答欄は右のとじこみハガキにあります。

①あなたはファミリーコンピュータを持っていますか？

②あなたが持っているファミコンのカセット名を左の表から選んで○をつけてください（いくつでも）。

③これから買おうと思っているカセット名を左の表より選んで番号を書いてください（3本まで）

④パソコンゲーム、ビデオゲームからファミコン用にしてほしいゲームはありますか？（ゲーム名、メーカー名、パソコンまたはビデオのどちらかを明記すること！）

⑤あなたはファミリーベーシックを持っていますか？

⑥あなたはファミリーベーシックでゲームをつくったことがありますか？

⑦今月号の記事の中で、おもしろかったものを下の表より3つ選んで番号を書いてください。

⑧また、つまらなかった記事を3つ選んで番号を書いてください。

⑨あなたはファミリーコンピュータMagazine創刊号を買いましたか？

⑩今後、ファミリーコンピュータMagazineでとりあげてほしい記事はありますか？

⑪あなたがファミリーコンピュータMagazine以外によく読む雑誌名を書いてください。

No.	今月号の記事
1	表紙
2	ドルアーガの塔
3	ジッピーレース
4	超ウルトラテクニック50
5	ファミコン特捜隊
6	〈まんが〉プログラマーたけし
7	〈プログラム〉ペンキ屋さん
8	〈プログラム〉PENPEN IN PANIC
9	〈プログラム〉遊導路
10	若先生の自作面コンテスト
11	〈まんが〉トーマスvs李
12	〈図解〉レッキングクルーばっちりクリア術
13	プレゼント&アンケート
14	ファミコンロボット
15	ジョイスティック
16	〈新作〉スーパーアラビアン
17	〈新作〉アストロロボ・SASA
18	〈新作〉ワープマン
19	〈新作〉バトルシティ

〈応募のきまり〉

右下のとじこみハガキに、今月号のプレゼントで欲しいものの番号1つと、左のアンケートに答えて（回答欄はハガキのウラ）、40円切手をはってポストまで。〆切は9月5日、発表は11月5日発売の12月号で～す。

キミが欲しいものばっかり、ゲームカセットど～ん！



④ジッピーレース（アイレム）3名様



③ドルアーガの塔（ナムコ）2名様



⑥スパルタンX（任天堂）3名様



⑤イー・アル・カンフー（コナミ）3名様



⑧スーパーアラビアン（SUN SOFT）3名様



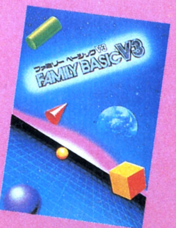
⑦レッキングクルー（任天堂）3名様



⑩ワープマン（ナムコ）2名様



⑨アストロロボ・SASA（アスキー）3名様



⑪ファミリーベーシックV3（任天堂）3名様

しんはつばい
新発売

ファミコンに手足がついたみたい…

ファミリーコンピュータロボット

ファミコンは、ゲームカセットで遊べるだけではなく、他にいろいろなものをつなげて遊べるようにもなっている。以前から出ていた光線銃もその1つだけど、それに加えて、任天堂からロボットが新発売された。ファミコンからの信号でロボットを操作して、いろいろなゲームが楽しめるぞ!

光センサーがついて3つの動きが可能!

「ファミリーコンピュータロボット」のいちばんすごいところは、目に組み込まれている光センサーだ。この光センサーの目は、テレビの画面から出ている光をキャッチすることができる。だからキミは、ファミコンからテレビに指令を送り、それをロボットの目がキャッチする



⇨ロボット本体に、ブロックセットを組み込んだところ。赤い手は取りかえ式で、これはブロック用ハンドアタッチメントだ。黄、緑、赤、白、青の円柱がブロックで、その下のお皿がトレーだ

つなげて遊ぼう

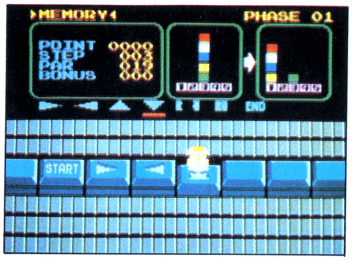
ことによって、ロボットを操作することができるのだ。
　ロボットの大きさは、身長(?)が22センチ8ミリ、横幅が18センチ、奥行が23センチ6ミリだ。ロボットとしては、中型といえる。で、体重(?)は750グラム。これは電源となる単3電池4本を含んでの重さだ。自由に持ち運びできる重さなので、友だちのうちに連れていっていっしょに遊んだりできるね。
　ロボットは、3つのモーターを内蔵している。これらのモーターの力によって、次のような3つの動きをすることができる。①手でいろいろなモノをつかんだり、逆に離したりする。②モノを持ち上げたり、おろしたりする。③体を回転させて、モノを左右に運べる。この3つの動きの組み合せでロボットをコントロールすることによって、いろいろな遊びをすることができるんだ。
　値段は9800円。すでに7月26日に発売されているから、近くのお店で実物を見てみるといいね。

テレビからの信号でブロックを積みかえ

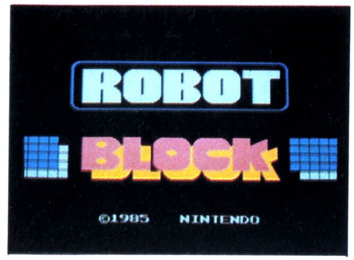
光線銃と同じように、ファミリーコンピュータロボットは、本体だけでは遊べない。専用のカセットが必要だ。
　今のところ出ているのは、ロボットと同時に発売された「ブロックセット」というカセットだけだ。ROMカートリッジのほかには、ブロックが5個、トレーが5個に、ブロック用ハンドアタッチメント（左右）がついて4800円。
　テレビから出た信号で、ロボットにブロックを積みかえさせるゲームだけど、単純なようでいて奥が深い。どんなふうにすれば、すばやく、手順よく積みかえられるかということを、よくよく考えなくちゃうまくいかないからだ。
　カセットの中には、さらに細かく分けて4つのゲームが入っている。左右の写真のところで、それぞれを説明しておいたので、見てほしい。

今月の中旬には別のカセットも発売！

8月の中旬には、別のロボット用カセットセットが発売される予定だ。「ジャイロセット」がそれで、ジャイロ型のコマ2個とホルダー、スイッチトレー、スピナー、専用のハンドアタッチメント（左右）がついて5800円だ。これはブロックよりもさらに奥が深いゲームみたいなので期待しよう。



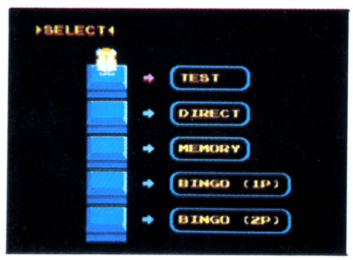
⊙MEMORYの画面。どういう動きや手順ですればよいかあらかじめ覚えさせておき、再生して正確さを競う



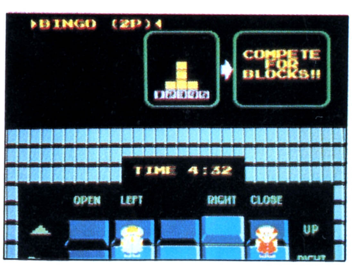
⊙ブロックセットのカートリッジを入れてスイッチを入れると、こんな画面がテレビに出てくる



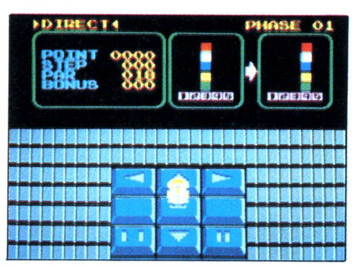
⊙BINGO(1P)。テレビ画面のキーボードでまず命令を決め、それによって崩さずにどこまで積みかえられるかを競う



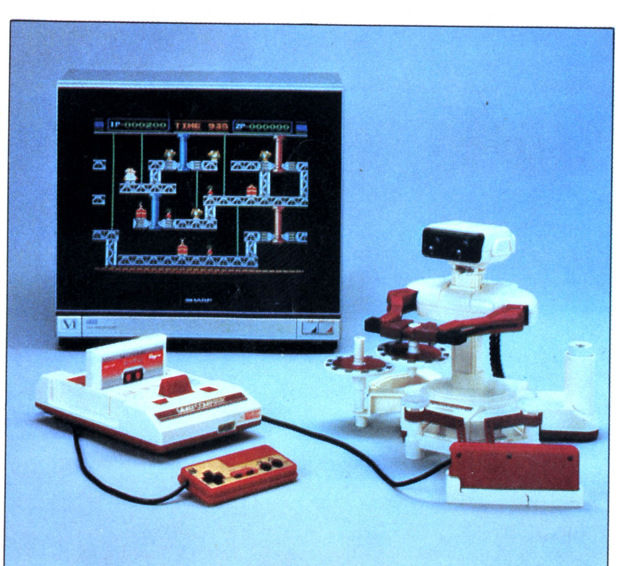
⊙メニュー画面。TESTはゲームではなくて試運転用のモード。セレクトボタンで好きなモードを選ぼう！



⊙BINGO(2P)。5分間でどれだけ多くのブロックを自分のトレーに持ってくるかを競う、2人用のゲーム



⊙DIRECTの画面。命令を直接ロボットに送り、テレビ画面の積みかえ指示に従ってブロックを積みかえるゲームだ



⊙ジャイロセットの全システム。ブロックセットよりも形が複雑なものを動かすゲームなので、より高度で楽しいゲームだ

ハイスコアのスーパーマシン
ジョイボール

まだまだ出るよ ジョイスティック

今月号でもジョイスティックを2機種紹介しよう。1つは、先月号でもちょっと紹介したけど、自動連射装置のついたジョイボール（ハル研究所）だ。実際に「スターフォース」（ハドソン）でその使用感をテストしてみた。もう1つは、8方向と4方向の切りかえができる「ジョイスティック7」（ホリ電機）だ。

ジョイスティックに連射装置がついた

キミは1秒間に何回、コントローラのボタンを押せるかな？

いま、「ハイパーオリンピック」（コナミ）でハイスコアをねらって、親指のつめでボタンをこする方法とか、定規をビンビンはねさせる方法とかが流行しているようだけど、このジョイボールにはかなわない。ジョイスティック内部で1秒間に15回、自動的にボタンを押してくれるんだ。

よくつめをやけどするとか、定規をこわしてお母さんにしかられるといったことはなくなるぞ。

この自動連射装置がどれだけ威力を発揮するものであるかをみるために、じっさいのゲームに使ってみた。



実物大



◆◆ジョイボール（3980円、8月10日発売）。ま上から見ると、おもしろいかたちをしているね。

スターフォースの得点がいっきょに10倍

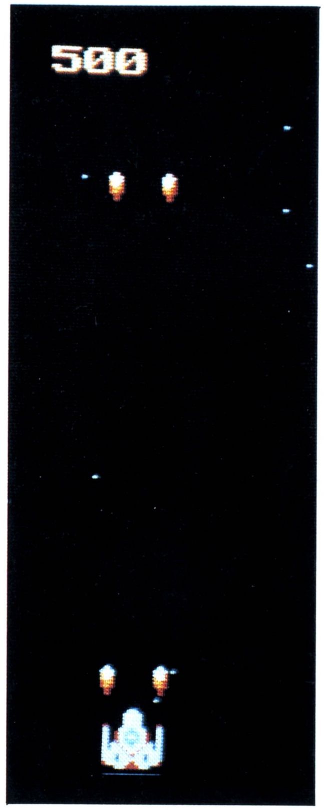
ジョイボールを使って「スターフォース」（ハドソン）に挑戦したのは、ゲームの下手なことにかけてはだれにも負けない（?）中年のおじさんだ。「スターフォース」でまだ一度も1万点（100万点ではないよ）を越えたことがないという、信じられないような人なのだ。

そのおじさんが、なな、なんと！ 10万点を超えたのだゼイ！

感激のあまり、泣き出した（オーバーな）おじさんのやり方は、画面右上あたりにファイナルスターを進め、自動連射装置を使ってビーム砲を撃ちまくるのだ。最初のガリなんか、あっというまに全機撃墜だ。ラリオスを合体前にやっつけ、5万点ボーナスも取ったのだ。



これはおもいきり早く手でボタンをたたいたときのビーム砲だ。この間かくで撃ちつづけるのは、なかなかむずかしいぞ。



コントローラのⒶボタンを押しっぱなしにしたときのビーム砲だ。こんなに弾の間かくがひらいているとは知らなかったな



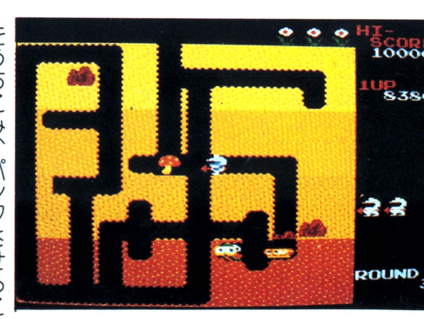
これが自動連射装置でビーム砲を撃ったときの弾の間かくだ。ただⒶボタンを押しているだけで、破かい力はばつぐんだ。

パズルゲームに使ってもおもしろい

今度は、ジャーン！ みなさま注目のまと、「ハイパーオリンピック」に挑戦、とおもったが、ずっこけた。残念ながらこのジョイボールはまだ試作品なので、使えなかったのだ。しかし、発売元のハル研究所のはなしでは、このジョイボールが発売されるころには使えるようになるということだ。そのときは、どんな記録がでることやら……。

パズルゲームでは「ディグダグ」（ナムコ）に使ってみた。これが、できるのだ。これまで、もたもたしてモンスターに捕まっていたのがうそのように、あっというまにモリをうちこみ、パンクさせることができたのだ。

とにかく、このジョイボールはハイスコアねらいのスーパーマシンだよ。



4方向と8方向の切りかえ装置つきのジョイスティック7

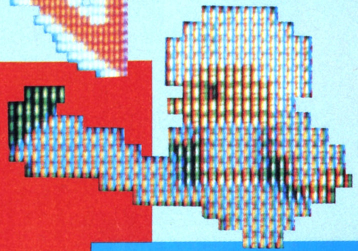
このジョイスティックの最大の特長は、レバーが4方向に切りかえられることだ。これはパズルゲームなどに使えば便利だろう。

もうひとつの特長は、1台で、コントローラのⅠとⅡの両方の機能をもっていることだ。2人用のゲームで、ともだちと交代で遊べるのだ。



ジョイスティック7（3500円、発売中）





スーパーアラビアン

発売中
SUN SOFT
4500円

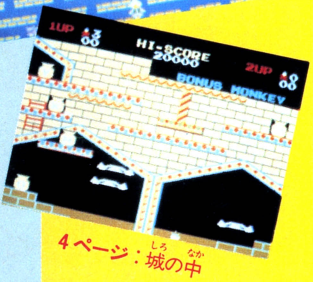
敵を蹴とばし、魔法のつぼを集めてつれさられたレイア姫を助けだせ！

王女のレイアがさらわれた！ 古代ペルシャの王子、アラビアンは、レイア姫を救いだすため、大魔人、ガルバーの城を目ざして旅に出た。さあ、魔法のつぼの秘密をときながら、敵と戦い、レイア姫を助けよう！


1ページ：敵の帆船


2ページ：敵の城に通じる洞くつ


3ページ：城壁


4ページ：城の中

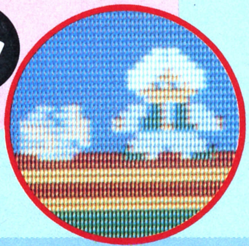
魔法のつぼのとり方には、ルールがある

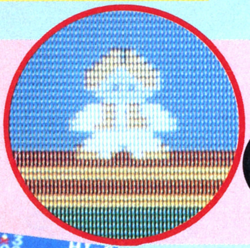
魔法のつぼは、ただ取ればいいってもんじゃないんだ。4画面ごとに、1から8までレベルがあがっていき、それぞれ魔法のつぼの取りかたがちがってくる。まずは左の表を見て、ルールを覚えよう！

レベル	
1，2	つぼに書かれた文字は見えているどのつぼから取ってもよい
3，4	つぼの文字はⒽマークをとると見える
5，6	つぼの文字はⒽマークを取ると、数秒間だけ見える
7，8	つぼにふれると文字が見え、暗号どおりだったらつぼを取れる

1回のキックで3匹以上の敵をたおせ！

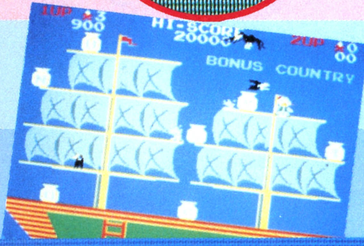
アラビアンはキックで敵をやっつける。1匹ずつ確実に……てのもいいけれど、1回のキックで3匹以上の敵をやっつけてみよう！ そうするとスーパーボールが飛んでくるから必ずキャッチする。あ〜ら不思議、無敵のスーパーアラビアンになっちゃった！


スーパーボールをとると……


無敵のスーパーアラビアンに変身だ！

うれしい5000点ボーナスをねらえ！

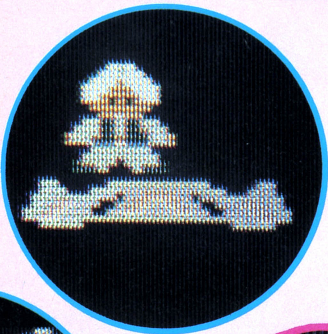
画面をよく見てごらん。右側、上のほうにローマ字がいくつか並んでいるね。これが暗号。そしてそのローマ字と同じ数だけ、魔法のつぼがあるはずだ。その番号どおりにつぼをとって面クリアすると……。やったね、5000点のボーナスだ！ これで得点アップまちがいなしだね。



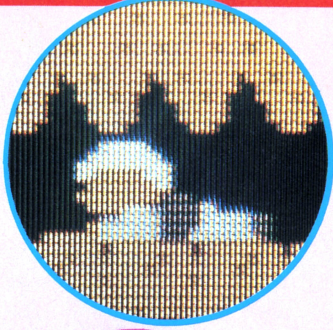

最新カセット

IT'S NEW

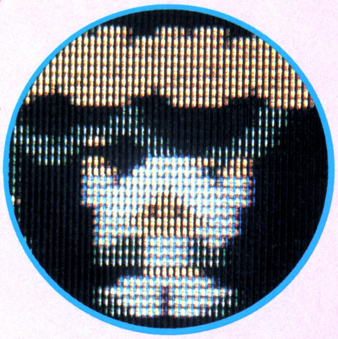
高いところも、狭い洞くつも レイア姫のためなら、へいっちゃら



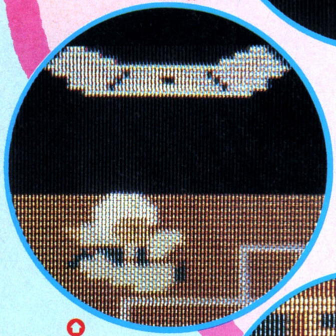
じゅうたんに飛び乗って移動



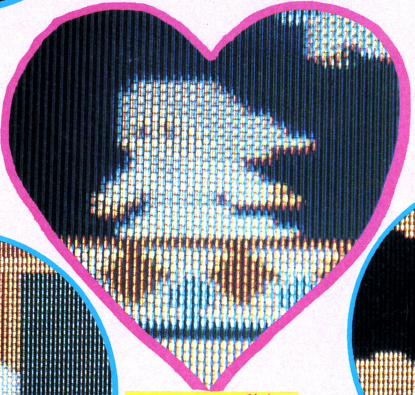
狭いところは伏せて進む



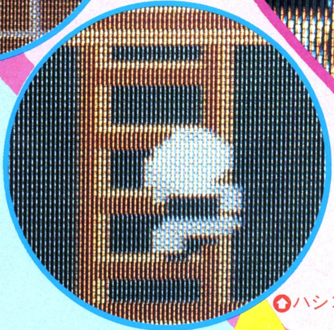
つる草にぶらさがって移動



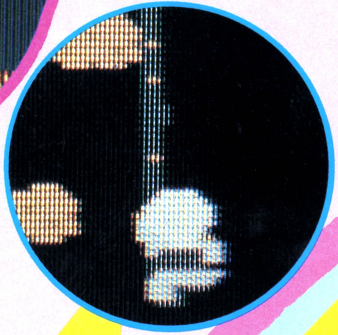
石段はジャンプして登る



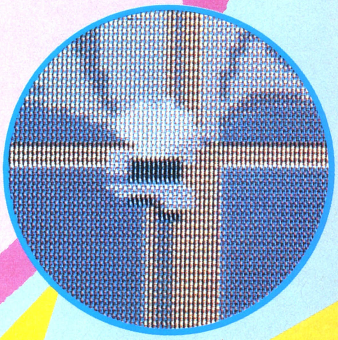
レイア姫



ハシゴを登ったり降りたり



つる草につかまって登り降り

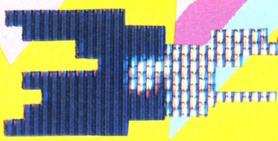


マストを登ったり降りたり

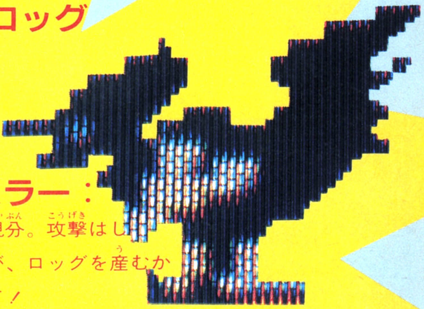
敵のキャラクタ大集合



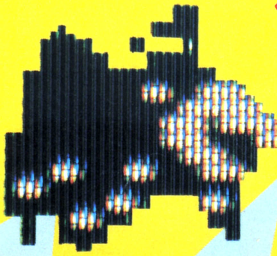
大魔人ガルバー：アラビアンがつぼをとるのにモタモタしてると出てくる。これをやっつけると2000点だが、スーパーアラビアンになってないと、やっつけられない



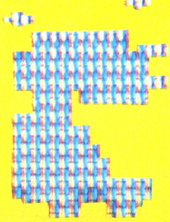
ロッグ



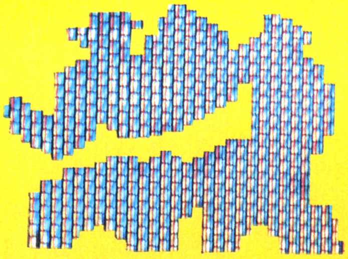
ボスラー：ロッグの親分。攻撃はしてこないが、ロッグを産むから注意して！



モアロッグ：ロッグが2匹合体したもの。アラビアンめがけてすごい勢いで飛んでくる。



ピンキー



モアピンキー：ピンキーが合体したもの。モアロッグ同様、すごいパワーだ！

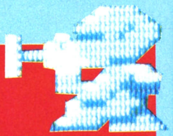
ASTRO ROBO SASA

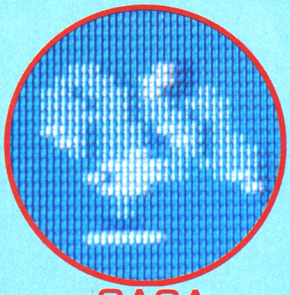
アストロロボ・SASA

最新カセット IT'S NEW

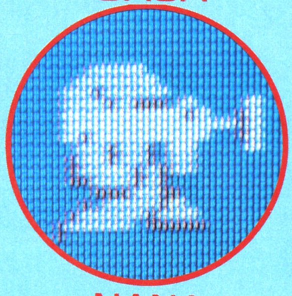
8月中旬発売予定
アスキー
予価5500円

SASAとNANAの恋物語はエネルギーパックを集めること！





·SASA·



·NANA·

SASAとNANAは恋人同士。妨害キャラクタに気をつけて、仲良くエネルギーパックを集めよう！ 目ざすは未知のブラックホール。キミはどこまで行けるかな？

撃つ反動で動くから、ちょっと難しい！

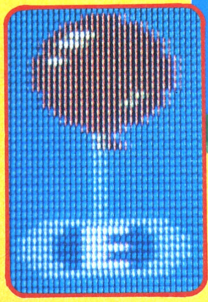
SASAとNANAは、プラズマガンを撃つ反動で移動するんだ。自分の向いている方向と逆に動くから、慣れるまでは、たいへんかもしれないけど、ガンバッテ！

画面は全部で16面。野原、倉庫、海中、宇宙、最後はブラックホールだぞ！

お互いに、エネルギーの転送ができるヨ

2PLAYでゲームをすると、SASAからNANAへ、NANAからSASAへ、エネルギーの転送ができる。やりかたはカンタン！ コントローラのⒷボタンを押すと、相手のエネルギーが増えるんだ！ これならいつまでも仲良く2人で遊べるよネ！





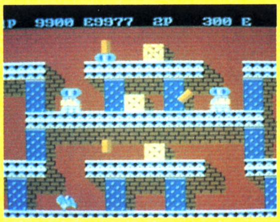
✪✪野原：ふうせんにぶらさがっているエネルギーパック。先にふうせんを壊さないように注意！

エネルギーパックを集めよう

画面のいろいろなところにある、エネルギーパックを集めよう。でも、ぶ厚いカベの中や海中にうまっていたりするから、カンタンにはいかないゾ！ ひたすら撃つべし！



✪倉庫前：エネルギーパックは、ぶ厚いカベの中にかくされている。



✪倉庫の中：ちょっと難しくなってきた。フォークリフトが、エネルギーパックを持っていったり、きたり



✪海の中：海底の奥にエネルギーパックは眠ってる。でも、なかなかわれない石がかぶせてあるんだ

✪宇宙：エネルギーパックは、宇宙ステーションの中。



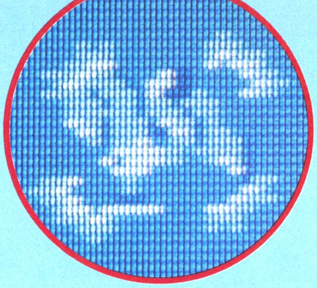


NANA愛のテーマ

1.ねぇこんな晴れた日に青い空に
赤い風船に乗って
ねぇ旅に出ましょう2人だけの
白い雲にさそわれ
ララ虹を越えて空のかなた
あなたとdream inパラダイス
ねぇしっかり手をつないでいて
迷い子にならないように
2.ねぇこんなきれいな星の夜に
あまい風にゆられて
ねぇ夢をみましょ2人だけの
星座の詩さがして
ララ銀河こえて星のかなた
あなたとdream inパラダイス
ねぇしっかり肩を抱いていて
さきに眠らないように

ボーナスは2回ある

SASAとNANAは、敵に当たったり、撃たれたりすると、バリアを張って身を守る。でも、バリアを張るとエネルギーは減ってしまう。挽回するには、スコア4万と8万点でのボーナスエネルギー（100E）を待とう！



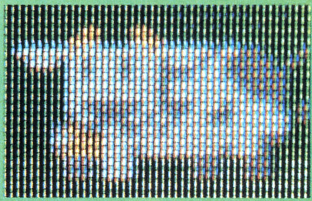
✪バリアをはると、エネルギーは、ぐぐっと減ってしまう

こんなの初めて！カラオケで歌おう！

ファミコンでカラオケしちゃうなんて、初めてだね。ゲームで遊んでいる途中でスタートボタンを押すと、ポーズの状態になるね。そうすると、かわいい音楽が流れるから、コントローラIIのマイクを使って「NANA愛のテーマ」を歌っちゃおう！

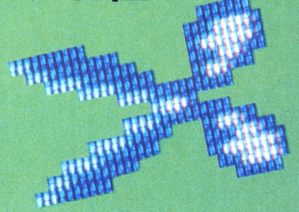
こんなにいるの!? 妨害キャラ11種

野原



・のっしー・

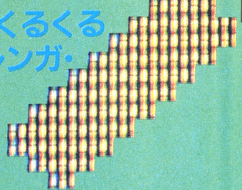
✪いつもSASAの下で待ちぶせしている。撃つと目がクルクルするヨ



・チョッキナー・

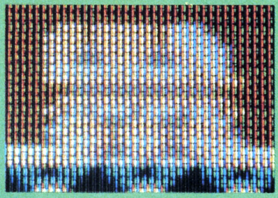
✪フワフワ飛んできては、風船の糸を切っちゃうカワイクないヤツ

倉庫の中



・くるくるレンガ・

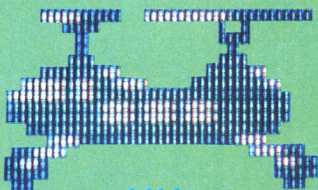
✪クルクル回転しながら飛んでくる。5発撃つとこわれるヨ



・コマツダ・

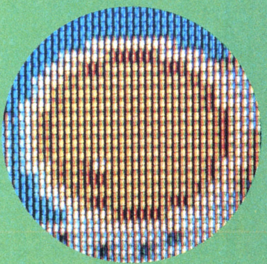
✪エネルギーをもっていっちゃう、フォークリフト

倉庫前



・ヘリリン・

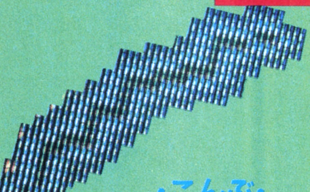
✪SASAの後を追いかけてきたり待ちぶせしたり……。攻撃もしてくるから要注意！



・ドラムカン・

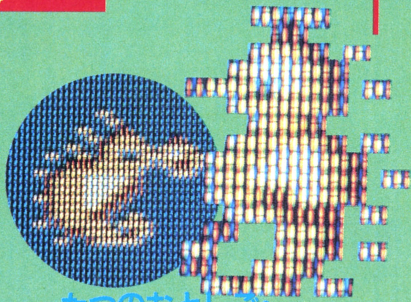
✪地面を不規則にゴロゴロ……。いくら撃ってもこわれないんだ

海



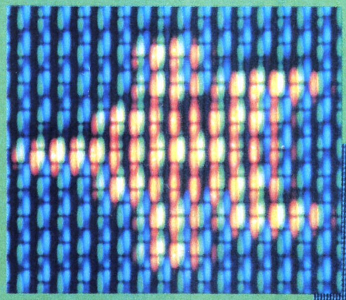
・こんぶ・

✪海中のエネルギーパックの番人不規則に動くからやりにくい



・たつのおとしご・

✪SASAの後からチョコチョコ、ピュプクっとふくれるお腹がかわいい

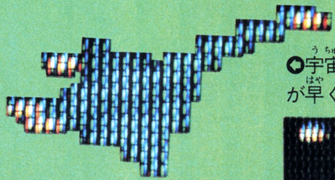




・ひとで・

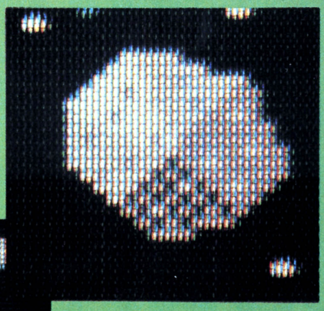
✪撃つと4つに分散。こっちのほうが、動きが早いから、やりにくくなっちゃう

宇宙



・エイ・

✪宇宙ステーションの警備員。動きが早くて、なかなか撃てない





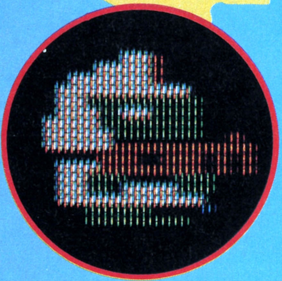
・いん石・

✪こんなのにぶつかったら大変撃つと星になっちゃう

WARPMAN

ワープマン

発売中
ナムコ
4500円



2つの空間をいったりきたりしながらリニアガンと時限爆弾をつかって、異次元ベムをどんどん退治していくのがワープマンだ。画面の左側には、この画面であと何匹のベムが残っているかも示されている。

キャラクタがかわいくてきっとキミも気に入るはず。さあ、キミも異次元ベム退治に参加しよう。

ボクがワープマンだ

ワープマンは、ひとりで遊んでも楽しいけど、2PLAYで遊ぶと、もっとオモシロイゲームだ！　1PLAYは白、2PLAYは黄色、1画面上を2人でPLAYできるから、協力するのもジャマしあうのもOKだ！

楽しいキャラがいっぱいのウキウキゲームだぞ！

登場キャラクタは、大きくわけて3種類。自分＝ワープマンと、敵キャラクタのソルジャーベム、ボーナスキャラクタのミステリーベムだ！　さらに、ソルジャーベムとミステリーベムは、それぞれ3パターンあるんだ。み～んな表情がとってもかわいくて、思わず「殺すのはかわいそう！」な～んて考えちゃうね。だけど、敵はなかなか手ごわいから気をつけなくちゃダメヨ。キミはワープマンをうまくあやつってね！

スペースワールド

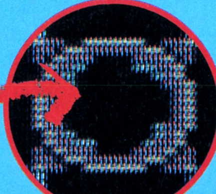




ここがメイズワールドへのワープロード。回転しはじめたら、今だ！　ワープ！

メイズワールド





スペースワールドにワープするには、出現したドアを破壊しなくちゃならない！

スペースワールド⟷メイズワールドをいったりきたり ワープマンは、異次元ベムたちをやっつける

空間を結んでいるのはワープロードだ

ワープマンは、どうやってワープするのかを、まず覚えよう！

スペースワールドとメイズワールドの間にあるワープロードを使ってワープマンは移動するんだ。

それぞれの画面上に一定の時間がたつと、ワープロードの入口があらわれるから、上手に入りこもう！

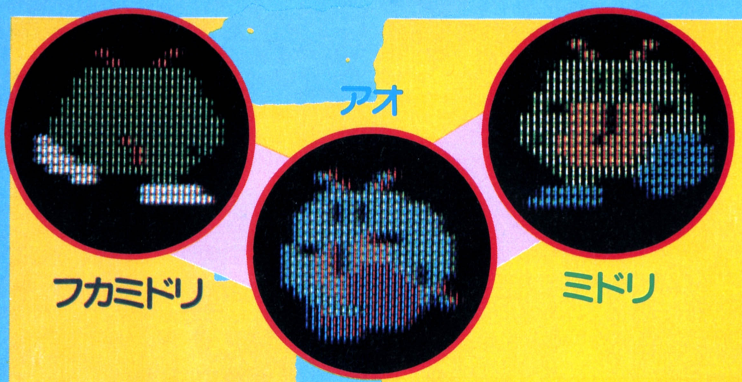
最新カセット ITS NEW

敵キャラなのに、かわいい!? ソルジャーベムたち3変化

ソルジャーベムたちは、一定の時間がたつと、自分の色を変えていくよ。

ワープマンは、ソルジャーベムにぶつかったり、弾で撃たれたりすると、死んでしまうから注意してね。

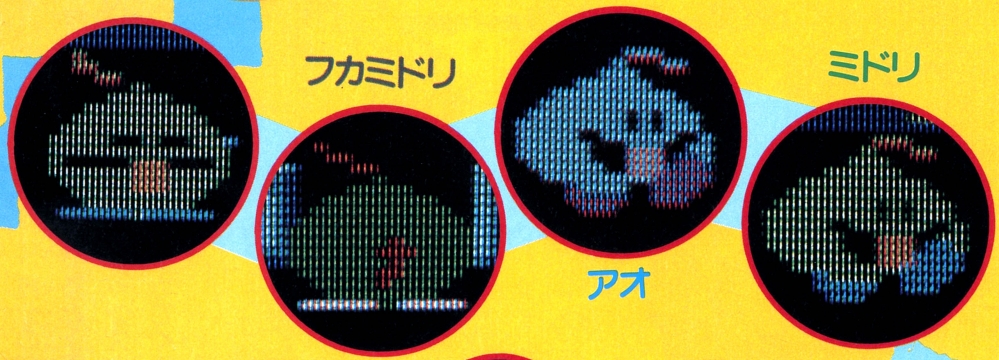
ベロ



○舌をベロっと出しながら、ヒョコヒョコ動くベロは、ミドリ→アオ→フカミドリと変化する

ガラモ

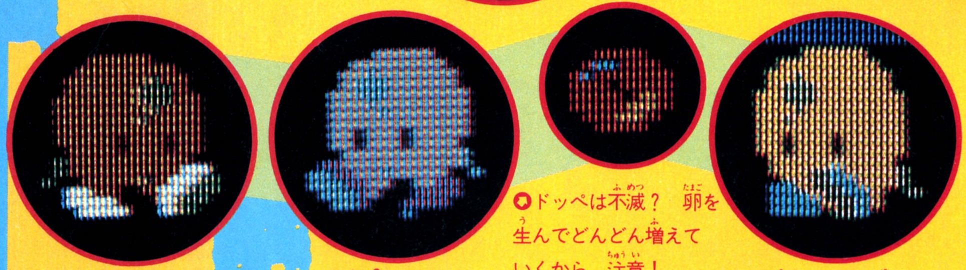
○ベロ同様に変化するが、止まっているガラモは撃てないから注意



○止まっているガラモは、撃ってもダメだよ!

ドッペ

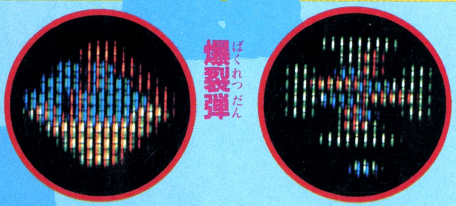
○ドッペは、撃たれても撃たれても、タマゴを産んで残していくから、どんどん増えてきちゃうんだ。タマゴがドッペに変わる時に、ワープマンがぶつかると、死んでしまうから、注意しようね。見ているだけだと、ホントにかわいいんだけどね～ェ。色は、ベロやガラモとは違って、オレンジ→ピンク→アカと変化するヨ!



○ドッペは不滅? 卵を生んでどんどん増えていくから、注意!

パワーアップターゲットは見のがすな!

スペースワールドとメイズワールドで、それぞれ左の写真のようなものが出てくる。これは、とっておくと、逆の画面で有効に使えるパワーアップターゲットだ!



○スペースワールドで取っておくと、メイズワールドで使える

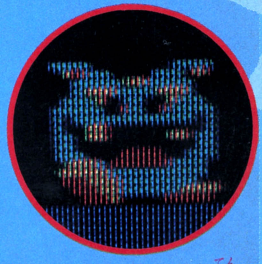
○メイズワールドで取っておくと、スペースワールドで使える

ボーナスポイントのミステリーベムたち

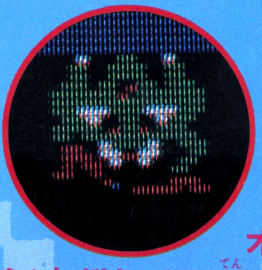
同種類、同色のソルジャーベムを続けて3匹撃つと、ミステリーベムがでてくる。これを撃って得点アップをねらおう。



クワガッタン 500点



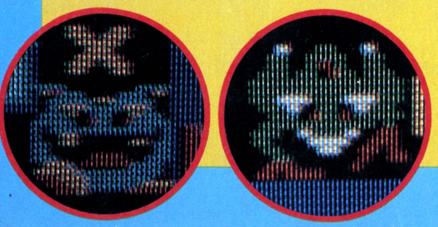
オニガマラン 1000点



シシトガリン 2000点

EXTRAを集めて、ワープマン1人追加





ゲームを始めてしばらくすると、ミステリーベムがローマ字を1つずつぶらさげて登場する。これは必ず撃ちとろう! EXTRAと5文字集めるとワープマンがひとり増えるぞ! またワープマンは得点でも増えるんだ。

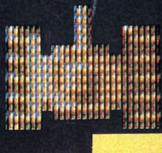
最新カセット ITS NEW

バトルシティ BATTLE CITY



これは敵戦車の残機数だ。画面に出るたびに減っていく

●これは5面だけど、面が進むとむずかしくなっていくよ



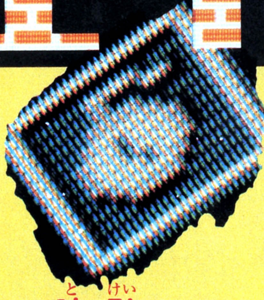
今秋発売予定

ナムコ

予価4500円

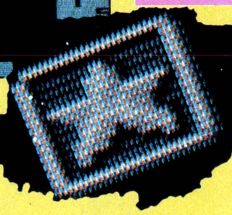
ゲームは迷路のようなバトルシティ（戦場の街）で展開される。その街におかれた司令部を自分の戦車1台で守るのだ。敵戦車を全滅させると1面クリア。赤い敵戦車があらわれたらチャンス！やっつけるとスペシャルターゲットがでてくる。それを取ればキミはパワーアップ！

おしよせる敵の戦車軍団から司令部を守りぬけ!!



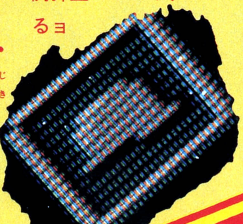
●時計

敵の動きを一定時間止めてしまうターゲット。その間はやりほうだいだ



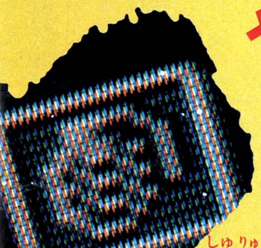
●星

星を取れば、弾の威力が大きくなる。3つ以上取ると銀色の防弾壁だってくずせるヨ



●ヘルメット

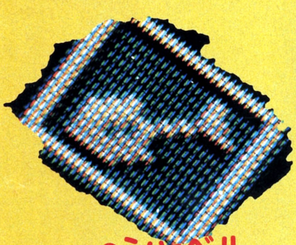
自機のまわりにバリアをはりめぐらせる。敵戦車の弾をはねかえすのだ



●手榴弾

これは非常に強力なターゲットだ。画面上のすべての敵戦車を一瞬のうちに消してしまう

スペシャルターゲットを取れ。それがハイスコアへの道だ。



●シャベル

司令部のまわりに防弾壁をはりめぐらせる効果をもつターゲットだ



●もう一つのターゲットは自分で見つけよう

敵の戦車群

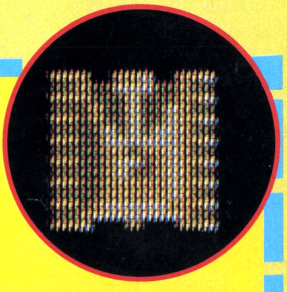
●ライトタンク 100点

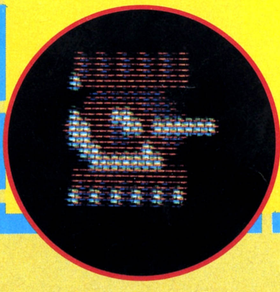
敵戦車のなかでいちばん小さなヤツ。普通は銀色だが写真では赤く変わっている

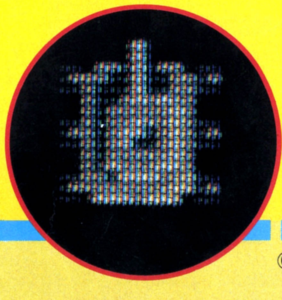
●装甲車 200点

ライトタンクよりは少し大きい。コチョコチョうごきまわって、司令部めがけて攻めてくる









●速射砲タンク 300点

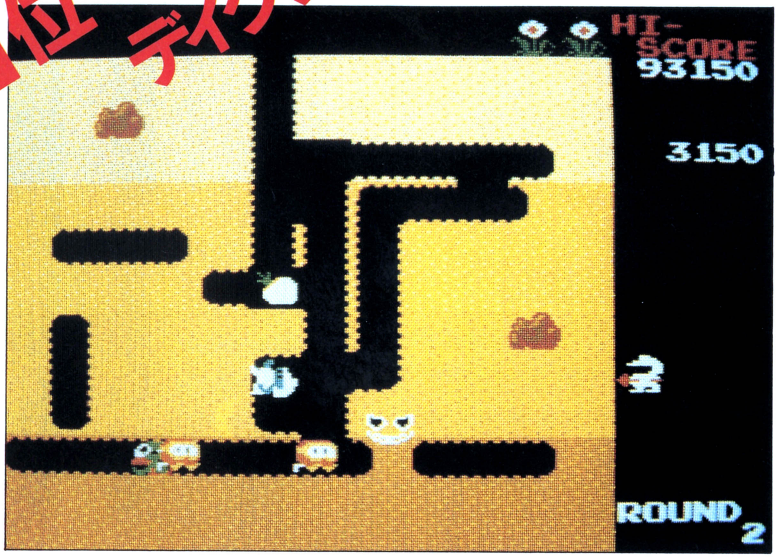
はげしい攻撃をしてくるなかなか手ごわい相手だが、やっつけると得点は高いゾ

●ヘビータンク 400点

敵戦車のボス。こいつは1発では破壊できない。2発当たれば色が変わり4発で撃破

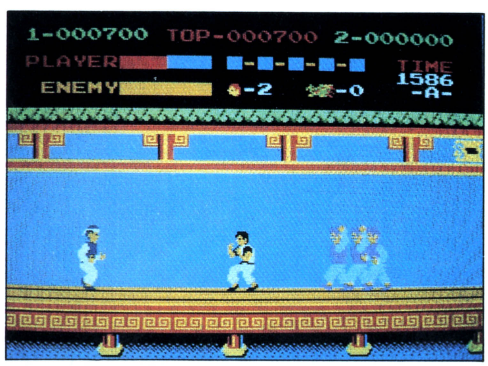
6月度西武百貨店池袋店調べ カセットベスト10

1位 ディグダグ



ビデオゲームでも、かわいいキャラクタで人気だったのが、このゲーム。6月の上旬に出たため、6月いっぱいの集計には有利だった ©㈱ナムコ

2位 スパルタンX



ビデオゲーム版はアイレムから出て好評だったが、ファミコン版も絶好評だ。7月度も期待大 ©任天堂

3位 スターフォース



これもビデオゲームからの移植。マーチ調の音楽とスピード感がすっごくいいぞ! ©TEHKAN・HUDSON SOFT

4位 忍者くん
5位 イー・アル・カンフー
6位 レッキングクルー
7位 エレベーターアクション
8位 ハイパーオリンピック
9位 フラッピー
10位 エキサイトバイク

6月発売は全部で7本。順位の変化が激しいぞ

まず、下のグラフを見てほしいナ。いろいろな線が、ぐちゃぐちゃと入りまじっていてわかりにくいけど、それだけ多くのカセットが発売され、順位の入れかわりが激しいということなんだ。

くわしく見てみよう。まず、5月。忍者くんがすごい人気なのがよくわかるね。それまでトップだったサッカーにかわって、連続3週トップ！ 5/27〜6/2の週には、ずっと忍者くんに1位を奪われていたイー・アル・カンフーにトップを奪われてしまったけど、7/1〜7/7でもまだ5位というのはすごいね。

6月には7本ものカセットがドッと出たこともあって、カセットがすぐにベスト10から外れていっちゃう傾向が強かったんだけど、サッカーやイー・アル・カンフーともども長い間人気を保っているゲームだ。

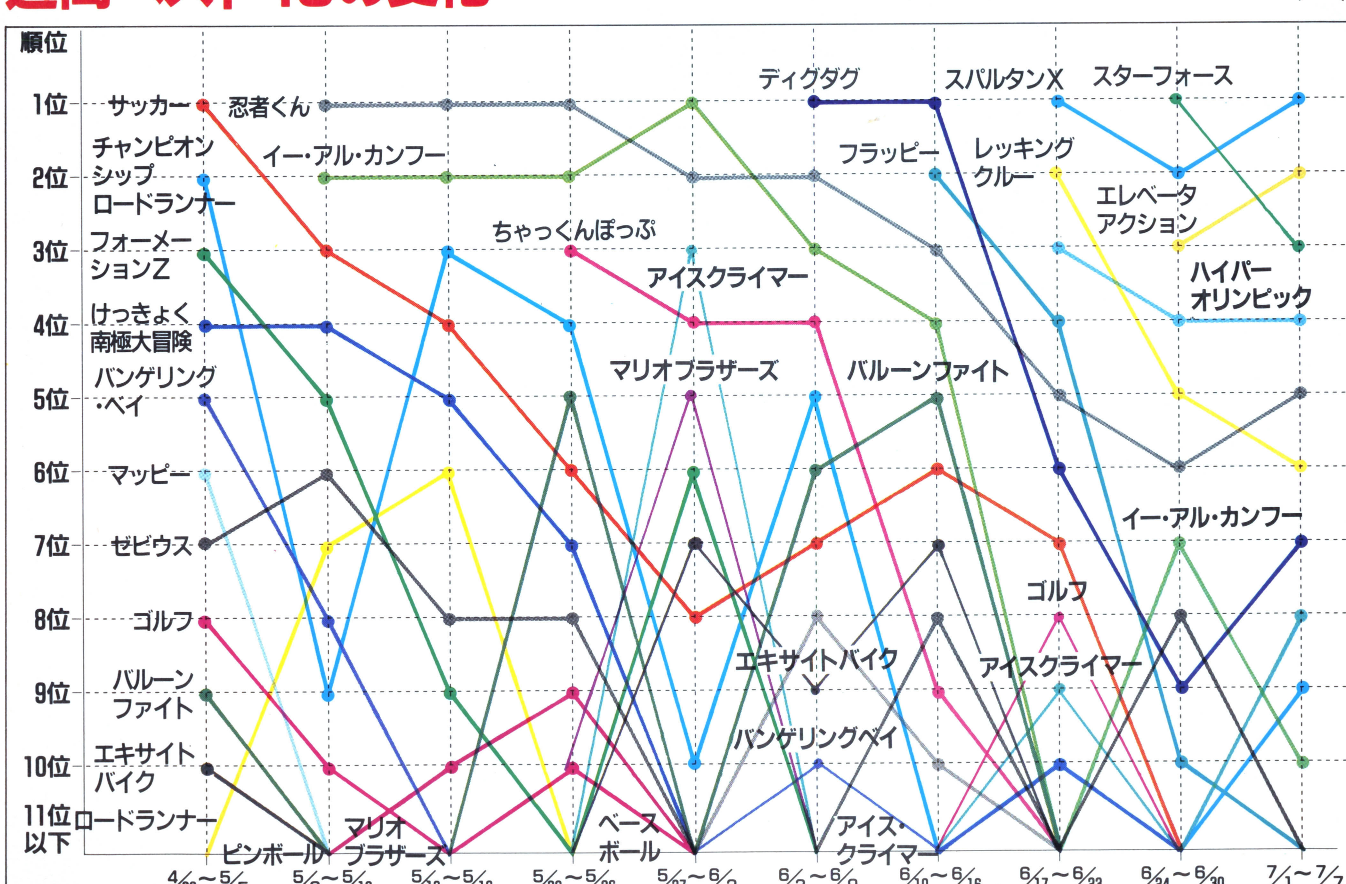
さて、6月の下旬には注目されていた2本のカセットが出た。スパルタンXは順調だけど、スターフォースは1位からいきなり3位になっちゃったのが、意外だな。

調査店の西武池袋店はデッカイ売り場が自慢

今回のカセットの売り上げベスト10は、西武百貨店の池袋店の調査資料によった。1店だけの調査なので、順位は必ずしも正確とはいえないけど、カセット売り上げ本数では都内でも有数の店なので、だいたいの傾向はつかめるはずだ。

西武百貨店の池袋店というのは、なにしろ広いので有名だ。さすがに売場面積では日本一のデパートだというだけのことはある。店内のあちこちに親切な地図があるが、もしそれがなければすぐに迷っ

週間ベスト10の変化



西武百貨店池袋店調べ



⬆最新ゲームがズラリと並んでいるぞ



⬆左が菊地さん。右が須田さんだ

てしまうほどだ。
その池袋店の7階にデ〜ンと広がっているのが、おもちゃ売場。さらにその一角に、ファミコンなどの家庭用テレビゲームの売場がある。いちばん人だかりがしているところなので、すぐにわかるはずだ。
店員さんを代表してもらって、須田登志子さんと、菊地実さんに話を聞いてみた。須田さんは、近くで小中学生がワイワイとさわがしくしていてもはっきりと聞こえる声で元気いっぱいに話してくれるたのもしいお姉さんという感じ。一方の菊地さんは、いろいろな相談にも親切に応じてくれるやさしいお兄さんという感じだ。
その2人が口をそろえて言っていたのが、マナーを守ってほしいということだ。ここには最新のゲームカートリッジが入ったファミコンが何台もあって、自由に遊べるようになっているのだけど、ときどきルールを守らない人がいるということなのだ。
ゲームは順番に並んでやり、一度失敗したら次の人に交代することはもちろんだし、食べものを食べたりジュースを飲んだりしたらちゃんと片づけるというのもあたりまえのことのはずだけど、ときに、ガムをそのまま床に捨てちゃったりする人がいるんだ。
ここには開店と同時にやってくるような常連や、多くのゲーム名人がやってくるそうなので、キミももしここに来るなら、ちゃんとマナーを守って仲間になっちゃってはどうかな？ 須田さんや菊地さんにちゃんと顔を覚えてもらえば、他のお客さんのジャマにならない範囲で発売前のゲームに挑戦するチャンスだってあるかもしれないぞ！

ファミコンゲーム大会で ゲーム名人の技術を盗め

創刊号でお知らせしたように、この西武池袋店の7階・おもちゃ売場などでファミリーコンピュータMagazine創刊記念のゲーム大会が行われている。この号が出るまえに、7月28日と8月4日の2回の予選が終わってしまっているけど、まだ、8月11日(日)の予選と、8月18日(日)決勝大会が残っている。
とくに決勝大会は予選を勝ち抜いてきた腕自慢ばかりがハイスコアを競うので、見るだけでも絶対に参考になるはずだ。
時間は午後1時から。最新ゲームに挑戦できるチャレンジコースも用意されているから近くの人はのぞいてみよう。



⬆須田さんはスターフォースが大好きで、家でもよくやるそうだ

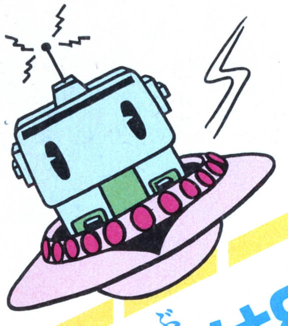
ファミリーコンピュータMagazineは毎月8日発売です

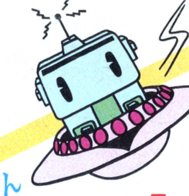
ただし、9月8日は日曜日ですので10月号は1日早く、9月7日の発売となります。内容は、ますます充実。最新カセット情報として、アスキーの「ゲイモス」やSUN SOFTの「ルート16」をはじめとして、多くの新作を紹介。編集部では新たにファミコンのカセットを発売するメーカー5～6社の情報も得ているので、もしかするとそれらもお届けできるかもしれません。

おなじみ、超ウルトラテクニックも、一日に200通もやってくる皆さんの手紙のなかからとくに面白いものを選んで、またまたドーンと50本の予定。

そのほかに、ハチャメチャのまんが対決シリーズでは、今月号のカンフーにつづき、「ゼビウスVSスターフォース」を戦わしてしまうし、スパルタンXなど超人気ゲームのカンペキ必勝法も教えちゃう。

こんなにすごい内容だから、10月号も創刊号みたいに売り切れが予想されます。確実に手に入れるためには、いますぐ近くの本屋さんに予約しよう！





編集部は8月中旬、引っ越します！

ファミマガの編集部は、兄雑誌・テクノポリス編集部の一角にあるのですが、ちょっと狭くなってきたので、徳間書店の本社がある東京・新橋に引っ越すことになりました。引っ越しは8月11日から18日の間に行ないます。

で、この期間はファミマガ編集部の夏休みとなり、電話がかからなくなるので、ご注意ください。

新住所と新電話番号は次のとおりです。8月19日以後のおたよりは電話をまちがえないようにしてください。

〒105　東京都港区新橋4－10－1　徳間書店　「ファミリーコンピュータMagazine」編集部

☎03（433）6231㈹（交換手が出ますので、「ファミリーコンピュータMagazineの編集部」と伝えてください）

いろいろと募集しています

●**おたより**……近く読者のページを新設する予定です。おもしろい話やイラストをどんどん送ってください。

●**超ウルトラテクニック**……これはスゴイというテクニックを募集しています。ただし、自分で発見したものに限り、他の雑誌を写したものはお断わりします。くわしくは36ページを見てください。

●**ファミリーベーシック・プログラム**……自作のプログラムを、テープにセーブしてお送りください。くわしくは74ページを見てください。

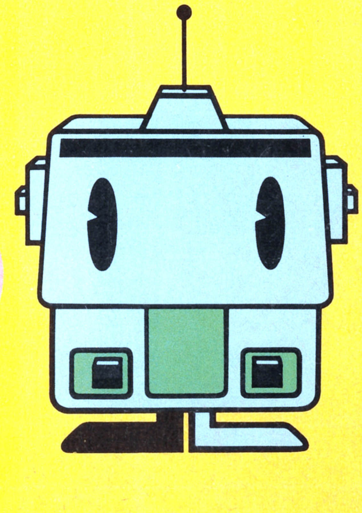
●**カセット売りたし・買いたし**……遊びあきたカセットを売ったり交換したい人は、①売りたいまたは交換したいカセット各1つ、②値段（なるべく安くネ）または交換して手に入れたいカセット各1つ、③連絡方法（往復はがきか電話とします。電話の場合は時間帯も）、④連絡先（キミの住所・氏名・電話番号）をはっきり書いてお送りください。

●**ファミマガ認定ハイスコアルーム**……キミの自慢のハイスコアを写真に撮ってお送りください。くわしくは創刊号の37ページを見てください。また、電話による情報サービスも行っています。（☎03－294－5336）。

送り先は、すべて次のとおりです。

〒101東京都千代田区神田錦町3－22　小笠原ビル「ファミリーコンピュータMagazine」編集部　○○係。

なお住所は8月19日以降は変更します。このページの上に引っ越し案内がありますので、そちらにお送りください。



任天堂 ファミリー コンピュータ™ 専用

⊙ファミリーコンピュータは、任天堂㈱の商標登録です。

本格派ジョイスティック

でたっ!! FAMILY KING™

ファミリー キング

友だちに差をつけよう!!

★キミの最大の味方だ！
高得点をめざせ！
★コントローラとちがった
フィーリングが
楽しめるぞ！

スイッチの
方向が変え
られるよ!!



➡➡➡使い方は簡単！
ファミリーコンピュータの前面にある、エキスパンド・コネクタに差込むだけでＯＫ!!

タイプII型
（２人目用）

タイプII型（２人目用）だけでは使用できません。II型を使用する場合は、かならずＩ型に差込んで下さい。

タイプＩ型
（１人用）

◆ 特長

スティック部分は精巧に作られています。手をはなすとすみやかにセンターに戻り、操作性はきわめて楽です。また、ハードな操作に耐えられるよう、丈夫な構造です。

★トップスイッチが、ゲームのフィーリングに合わせ、上向き、水平向きにすることができます。

★ベーススイッチとトップスイッチの発射方法を、逆にすることができます。

★本格構造ですから、斜め方向がスムーズに行えます。

★タイプＩ（１人用）に、タイプII（２人目用）のジョイスティック差込み用コネクターが付いてます。

下記のソフトはこのジョイスティックでは動作しません

《任 天 堂》	ピンボール、ゴルフ、四人打麻雀。
《ハドソン》	ナッツ＆ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ。
《コ ナ ミ》	けっきょく南極大冒険。（初期製品のみ）

任天堂 ファミリーコンピュータ専用 ジョイスティック

ファミリー キング

TYPE Ｉ（１人用） **¥3,980**〔セレクト、スタート・スイッチ付〕
TYPE II（２人目用）**¥3,800**

⊙このジョイスティックは、任天堂㈱の許諾に基づき、製造・販売致しております。

⊙万一故障のときは、下記へお問い合わせ下さい。

※本ジョイスティックは当社のオリジナル構造で、実用新案済みです。無断での製造・販売にはご注意下さい。 ⊙製品向上の為、予告なく仕様を変更することがあります。ご了承下さい。

macro technica

スピタル産業株式会社
〒101 東京都千代田区外神田1-16-1（万世ビル） ☎(03)251-2918㈹
SPITAL SANGYO Co., LTD 1-16-1 SOTOKANDA, CHIYODA-KU, TOKYO, JAPAN. 101

ファミリーコンピュータMagazine 1985 9月号
昭和60年9月10日発行 第1巻第2号（通巻2号）
発行人 栃窪宏男
編集人 佐瀬伸治
発行所 徳間書店
編集室 〒105 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231代
☎03(295)4610代
定価350円